Model Graphix Spe[illegible] “GUNDA[illegible]S III”

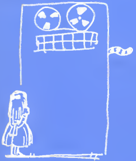
GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE [illegible]AL [illegible]M”

ガンダム・センチネル

[illegible] ILLUSTR[illegible] MAN[illegible]

GUNDAM system



MODEL GRAPHIX SPECIAL EDITION "GUNDAM WARS III"

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

GUNDAM SENTINEL

人類が、その増えすぎた人口を宇宙空間に浮かぶ人工の宇宙都市～スペース・コロニー～に移住させるようになってから、既に半世紀。スペース・コロニーに芽生えた地球からの独立の気運は、地球圏征服の野望を抱く者達に利用され、悲劇を生み出した。

「1年戦争」と呼ばれるその戦いは、この気運を歪んだ形で処理する結果となり、5年の歳月が流れて行った。

時に宇宙世紀（U.C.）0085……

青臭い草の匂いがした。間違うこと無い本物の草だ。見てくればかりの偽物のビニール製人工芝ではなく、掛値無しの本物だった。そして、その下には土が有る。茶色くもあり、黒くもある、あの土が有るのだ。

そこは軍事施設の一角だった。その緑の絨毯の上に二人の男が寝転がっている。どうやら地球連邦軍のモビルスーツ・パイロットらしい

修理区画にはGMと呼ばれる巨大な人型の戦闘機械～モビルスーツ～が二人を見下ろすように立っていた。

「本物の土と草だ。5年間でここまで復興したとはな。大したもんだ」

頑固そうな顔をしたストール・マニングスは右手の指で芝を千切ると、それを不機嫌な目を持つ顔の上にかざして、柄にもなく傍らに寝そべっている男の身体にバラ撒いた。

「う、んんッ…？」顔にかかった芝を手で振り払うと、逆三角形の顔をした男は、骨ばった上体を大儀そうに起こした。

「済まん、済まん、トッシュ　起こしてしまったか」マニングスの手がトッシュ・クレイの腰をポンポンと叩く。それに合わせて、クレイのパイロット・スーツから芝がハラハラと落ち、茶色い髪が揺れた。

「土と草がどうしたって？」クレイは欠伸混じりにマニングスに尋ねた。いかにも面倒くさいといった風だ。

「本物を持ってきても、所詮はここじゃあ、偽物だ。カンヅメは本物の星にはならんよ」クレイはホリゾントの空を指さした。地平線が円を描き、彼方の町が人工雲の向こうに壁となっている。

宇宙の海に浮かぶ巨大な円筒、スペース・コロニー。そこで人類が生活を営むようになってから半世紀あまり。ここはサイド1と呼ばれる宙域である。

「トッシュ、貴様はいつもそうだな。常に本物じゃあないと気が済まないらしい。今度の配転も貴様らしいな」

「本物のパイロットが集まる部隊だ。お前も志願すると思ったが」

「教導団か。俺には教官なんかになる資格は無いさ」

マニングスは右足に目をやった。

「そうか。お前、また……」

「自分の足じゃあ無いような感覚が抜けんのだ。どうもしっくり来ない。けれど、この作り物の足でもいつかは本物になる時が来るかも知れん」

それを聞いたクレイの顔が少し曇った。

「心配するな。俺は貴様を恨んじゃあいない」

疑似有機部品とメカの骨格　外見も機構も人間の足とは変わらないが、それはマニングスの物ではない。5年前の「1年戦争」の苦い記憶が蘇った。

「お前の右足のお陰で俺は生きている。それだけは忘れんよ」

スペース・コロニーに対する俺の思いは、お前の右足に対しての思いと同じさ、とクレイは心の中で付け加えた。しかし、マニングスには悪いが、偽物は決して本物にはならないと彼は思った。偽物には魂が無いのだから。

「ストール、軍には残るつもりだろう？」

「ああ、これしか仕事は無いからな。デスクワークになるんだったら、除隊するつもりだ。それも時間の問題かな。現役のMSパイロットにしちゃあトシだしな」マニングスは力無く笑った。

「気が変わったら教導団に志願しろよ。お前ならまだまだ働ける」

その時、不意にクレイのパイロット・スーツの胸ポケットからカン高いベルの音がした。

「畜生、シャトルの時間だ。お前の暗い話につき合っていたお陰で、貴重な休息時間を失ってしまったぞ！」

クレイはやおら立ち上がり、苦笑しながらマニングスの肩をポンと一つ叩いた。

「またな…」

クレイはマニングスを一人残して宇宙港

ガンダム・センチネル

~The Guys~

プロローグ

に上がるエレベーターへと立ち去った。二人とも軽く手を上げただけの、何気ない別れだった。

　よもやこの後、敵味方に分かれようとは、最後の別れになろうとは夢想だにしなかった。

……

「ダダダダダダッ…」

　戦闘機、"ワイバーン"のコクピットに唐突に銃撃の擬音が響いた。リョウ・ルーツはコクピットの周囲360°に素早く視線を走らせる。彼の瞳のように暗い、無限の宇宙空間が広がっているだけだ。

「ルーツ訓練生、お前は撃墜された」

　教官の声が、雑音混じりのマイクを通して伝わってきた。それと同時に、彼の眼前のディスプレイに"機投セヨ"の赤い文字が浮かぶ。

「この阿呆が。何度言ったら分かるかッ！　戦闘の鉄則は先に敵を発見することだぞ」

　ルーツ機の後方から来て右横に並んだ教官機から、叱声が飛んだ。

「うっせーなァー、偉っらそうに…。」

　リョウ・ルーツは教官に向かって、小声で悪態をついた。キャノピー越しに見えた教官の落ち着いた態度が、彼には小馬鹿にされたように思えたのだ。

「どうせ死にゃあしないんだよ。実戦じゃ無えーんだから！」

　リョウは"ワイバーン"のコントロール・スティックを、クンッと引くと機体を上昇させ、右にロールして教官機の後方に占位した。

　大気圏外での機動であったが、戦闘機の機動訓練は大気圏内のそれに範をとっている。

「バババババババァァー」と、口真似て教官機に銃撃を浴びせかける。

「教官殿、撃墜したからって油断しちゃあ、いけません。敵の耐弾性能が上で、撃墜されたフリでもしてたら、どうするんですか？」

一向に説得力の無い屁理屈をこねると、リョウの"ワイバーン"は教官機の頭上を機体を接触せんばかりに飛び過ぎて行った。

「馬鹿モーン、お前のような奴が…」

　教官の言葉を最後まで聞くまでもなく、リョウは"ワイバーン"を地球の黄道面を基準に急降下させて、さっさと逃げ出した。

「俺は誰にも負けねえんだ！」

「大した自信のようだな。リョウ・ルーツ君」

　模擬空戦を終えたリョウは、基地司令に呼び出しを食らった。司令は皮張りの椅子にドッカと腰を据え、上目使いに、彼のいかにも暴力的な小悪党といった風の顔をジッと見た。

　ここは月にある、連邦軍第3訓練基地である。

「良いか。どこの社会にも、ルールという物が有るのだ。軍隊という組織は、特にそのルールというもので動いているのだよ」

「はあ」と、答えてみたものの、そんなルールは大人の決めた、いや、地球人の決めた勝手な理屈の方が多いじゃないかと、辺境のスペース・コロニー、サイド7に育ったこの20歳の少年には少なくともそう感じられた。

　司令はオーク材のテーブルの上に、書類の束をポンと投げて、尚も続ける。

「ここ一年、君のそうそうたる"戦果"がこれだ。上官反抗6件、傷害事件2件、命令違反9件、規律違反に到っては実に14件にも及んでおる。どこもかしこの人材不足のこんな時期でなければ、君はとっくに除隊処分だぞ。我々にとって厄介なことに、君はそれほど戦技の成績が悪いという程ではない」基地司令は薄くなりかかった灰色の頭に手をやった。

「何と言ったかな。そうそう、"帯に短し、タスキに長し"だ。軍隊と言うのはチームワークで成り立っておる。それを忘れん事だな」

　チームワークか。クソ…。開拓者のスペース・ノイドに、お前ら地球人は一体何かしてくれたのかよ？　俺達に信じられるのは自分だけなんだ。ＭＳの操縦技術さえ身に付ければ、こんな所、サッサとおさらばしてやるよ。

「お言葉でありますが、司令。自分は、一人のパイロットとモビルスーツが戦局を左右した事例を知っております。自分もそこまでのパイロットになる　」

　司令はリョウの言葉を遮って、「要するに、実力も無いくせにヒーローになりたいと言う訳だな。自信と功名心は結構だが、それだけでは戦争には生き残れん」

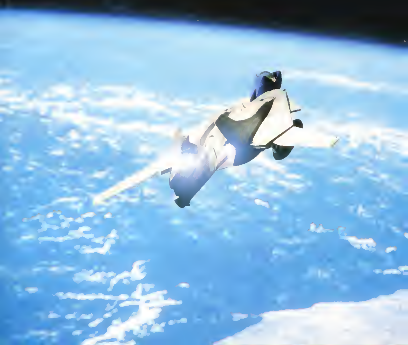
　心の一端を覗かれた気がしたリョウはカッとした。

「勝ちゃあ良いんだろ、勝ちゃあよ。他人様とよろしくやろうなんて、知った事かよ！」

反抗したリョウに、基地司令のビンタが飛んだ。パサパサの短い髪が波打った。

「何すんだよ！」立ち直って身構えた彼の前に、基地司令は一通の書類を差し出した。

「辞令だ。馬鹿な子ほど可愛いと言うが、俺は貴様の腐った性根がとことん憎い。何はともあれだ。配属先が決った。おめでとうと



だけは言っておく」

「へッ、」とリョウは司令の手から辞令を引ったくった。「"雷鳴MS隊"?何だよ、これ?」

彼には初めて聞く、耳慣れぬ部隊だ。

「行け」と司令は司令室のドアを指さした。

リョウは配属先が戦闘部隊でないのに腹を立てながら、形ばかりの敬礼をすると外へでた。「俺は戦争がやりたいんだ、本物の戦争が!」

リョウが出て行くと、司令は深い溜め息をついた。

「何故、あんな男が選ばれたのだ? お偉方の考えは分からん…」

* * *

北米大陸、カリフォルニア
連邦軍第1訓練基地———

グッ、と剣先を突き込んだ時、ジョッシュ・オフショーは確実な手ごたえを感じた。その通りに、3つ目のライトが点灯する。

「お見事」そう言うと敵手はスッと下がった。

フェンシングは、古代の剣術と言われる戦闘術をスポーツ化したものなのだと言う。

[illegible]で無感情な弾丸を撃ち出す、殺人マシーンの自動火器全盛の世の中にあって、オフショーは剣術に大きな魅力を感じていた。剣と言う武器を通して、互いの人間が競うばかりでなく、互いのパーソナリティーが激突するのだ、これこそ本物の勝負ではないか…。

世の中には効率だけで切り捨ててはいけないものが有るのだ、と思った。それは何か名状し難い感覚だった。それが"憧れ"という感情だということが、オフショーには分からない。

「有難うございました」

昆虫のような白い面を脱ぎ、小脇に抱えたオフショーは、相手に深々と御辞儀をした。額から一筋の汗が流れ落ちる。

「さすがは秀才だな。天は二物を与えずと言うが、お前の場合は別のようだ。さすがに我々、凡庸な者とは違う 名門オフショー家の血だな」

敵手となっていたのは格技訓練教官だった。「一段と腕を上げたようだぞ」

秀才、天才、良い子 。オフショーは幼い頃からそんな大人達の賛辞に囲まれて育ってきた。彼が連邦軍を志願したのは、別にそのような環境に反抗しようと思ったわけではない。連邦軍での軍務経験は、将来、政界に入る場合の必要不可欠な"資格"であったからだ。

連邦議会の議員である父親が敷いたレールの上を、連邦議会議員と言う名の終着駅までスムーズに進む為の物に過ぎなかった。そのレールを進むことに、オフショーは生まれてから20年間、何の疑問も感じなかった。

今日の格技訓練教官のように、父親や家、血の問題を引き合いに出されても、嫌味と感じることはない。大人達に囲まれている時、そんな話を引き合いに出されるのはいつもの事であり、当り前の事だった。「そういうものなのだ」と言う感覚しか持ち合わせていないのだ。その意味では、オフショーの感覚は麻痺していた。

「また、お相手をお願いします」

オフショーは教官にそう言うと、ロッカールームへ歩き出した。

ロッカールームは一見、清潔に見えるが、そこには若者特有の臭気が充満していた。エアコンが効いているとは言え、若者の発散する匂いは消えるものではない。汗と垢、その他諸々の物が作り出した、お世辞にも芳しいとは言い難い臭気をかぎながら、彼は自分のロッカーの前で着替えを始める。そこへドヤドヤと同期入隊の少年がやってきて、彼の隣のロッカーで同じ様に慌ただしく着替えを始めながら言った。

「ジョッシュ、聞いたかよ?」

「何が?」

「明日、配属先の辞令が出るんだってよ」

「ああ、知っているよ」オフショーは制服の袖に腕を通しながら答えた。

「何だよ、無感動な奴だな。まあ、お前の志願先なら確実に受理されているだろうけどな」

少年は制服のズボンのベルトを引っ張り上げて言う。「まあさ、俺なんかと違って、良いトコの出だからな、金持ちだし、親父さんの方で何とかなるんだろ?」

オフショーはロッカーの小さな鏡を見て、髪を整えながら少年のあからさまな言葉の意味を冷静に考えていた。

少年は確か、どこかのスペース・コロニーの出身だった。それも、かなり社会レベルとしては下の方の出だったと言う話を聞いたことが有る。そういう人間のバイタリティーとか、上昇指向は分からないこともない。

だが、それを自分より上の層にいる全ての人間にぶつけるのでは無く、オフショー家の権威、いやオフショー個人に当てつけるのは筋が違うと思った。

金持ちには金持ちの論理だってあるのだ。それが分からないのはただのひがみ根性だ。

不意に押し黙ったオフショーに少年は、ハッと気付いたように「気に触ったか?」と尋ねた。

「いや、良い。」他人の言うことを素直に聞く、決して怒りを表情に出してはならない、という育てられ方をした彼には、そう答えるしか無かった。

「ジョッシュ、志願先はジャブローのデスクかい? それとも―」

「教導団だよ」

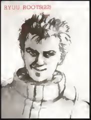
「エッ!? お前、教導団って言ったらMS戦技教官の養成機関とは名ばかりの、バリバリの実戦部隊だぜ! 軍の虎の子部隊じゃないか!分かってんのか?」

「悪い、のか?」

「考え直した方が良くないか？　だって、お前…。ハハ、こりゃあ良いや！　どういう心境の変化だい？」

「心境なんか変化していないよ。あそこに行った時に、変化が有るかも知れない。今はそれだけだよ」

翌日、オフショーに義勇団配属の辞令が下された。


RYUU ROOTS(22)

「学生総代、イートン・ヒースロウ！」

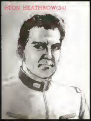
演壇の脇に立った学生部長が、彼の名前を高々と呼び上げた。

ヒースロウは最前列の椅子から、背筋をピンと伸ばして立ち上がり、静かに演壇へ上がる階段に向かった。

連邦軍高等士官学校開設以来の優等生に出席者全員の目が集まる。ヒースロウは階段を一歩一歩、想いを込めて上がって行った。自分の同期で、半数以上がこの高等教育コースから脱落して行ったのだ。

高等士官学校は一般の士官学校とは異なり、連邦軍の幹部将校を育成する学校である。それだけに、教育課程について行けないものは、容赦無くふるい落とされる。もちろん、入校者は連邦軍士官として3年以上の勤務経験が無ければならない。

そんな狭き門をトップでクリアーしたヒースロウには、連邦軍の将来に向けての洋々たる未来が待ち受けていた。

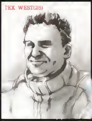

ETON HEATHROW(34)

演壇上には高等士官学校の校長、ブライアン・エイノーの姿があった。"鬼提督"と呼ばれるこの人物は「1年戦争」終結の折、"ジオン公国"と名乗って地球連邦政府に攻撃を仕掛けたスペース・コロニー、サイド3に対し、飽くまで無条件降伏を要求し、地球連邦政府高官達の思惑によって温存されていた連邦軍艦隊を総動員して、徹底的にこれを討つべし、と連邦議会に進言した超タカ派の軍人として知られていた。

そう言われずとも、落ちくぼんだ目と鷲鼻、キッと結ばれた口元、太い眉、眉間の皺という、いかにも猛禽類を思わせる顔つきから、この人物の特質がにじみ出ている。彼が高等士官学校の校長に就任したのは、無論、「1年戦争」後、連邦政府が実戦部隊から好戦派を一掃せんと画策した為であり、実質的な左遷であった。

[illegible]から、エイノーは好戦派という訳で[illegible]時下の軍人として当然の主張をした[illegible]だった。彼を知る者や、かつての部下[illegible]彼の実戦部隊への返り咲きを願っ[illegible]滅多に笑わないこの人物も今日[illegible]の皺の刻まれた顔に笑みを浮か[illegible]

ヒースロウはエイノーの[illegible]来ると、クルリと直角に向きを変えて敬礼をした。

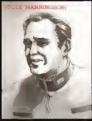

TEX WEST(25)

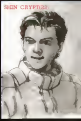
「おめでとう、ヒースロウ少佐。あの新米の少尉がここまでになったとはな」

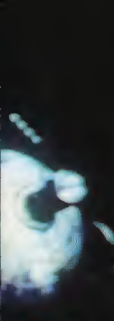
"あの新米の少尉"、ヒースロウが連邦軍の士官として初めて乗艦勤務に着いたのは、エイノーが艦長をしていた戦艦"ブル・ラン"だった。それだけに、エイノーとしても格別の思いが有ったに違い無い。

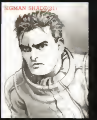
「有難うございます、提督。これで私も自分の艦を持てる様になります。」

笑みを浮かべた提督から修了証を手渡されたヒースロウは、自分の顔が緊張して石の様になっているのに初めて気がついた。無理に笑おうとしたので彼の顔は歪んだようになってしまった。それが、エイノーの顔を更にほころばせた。少々、気まずい想いをしながら演壇を下りたヒースロウだったが、すでに心は輝かしい未来に向いていた。そう。彼の将来を妨げるものは何も無い筈だ


STOLE MANNINGS(36)


SHIN CRYPT(22)





った。

ゴウッ、と推進ノズルから青白い炎を吹いてハイザックと呼ばれる緑のＭＳが漆黒の闇を切り裂いて行く。その機体に遅れて2機、3機とハイザックが続く。「1年戦争」で活躍したジオン公国軍の汎用ＭＳ、ザクをベースとして新時代に適応するように再設計された機体だ。連邦軍のＭＳだが外見はザクに酷似している為、奇異に感じる。

先頭のハイザックのコクピットに収まったブレイブ・コッド大尉は右に機体をロールさせながらＭＳの腕と脚を動かして、虚空に浮かぶ巨大な岩塊を目視す。

小惑星ベズン。かつてジオン公国軍の秘密研究所が設置されていた小惑星基地である。しかし「1年戦争」終結時に地球連邦軍に接収され、現在は連邦軍が駐留していた。「1年戦争」において、ジオンが残したＭＳ技術は宙部とも呼べるものであり、戦後5年経った現在も連邦軍の技術研究部隊が調査と研究を行なっていた。

「第2戦隊、ＣＳＰ（Combat Space Patrol＝戦闘宇宙哨戒）より帰隊。着陸指示を乞う」

何が戦闘哨戒だ。戦うべき敵がいなくなった今、戦闘という言葉は空虚に感じられた。

コッドはレーザー通信回路をスケール1（近距離モード）に変更して基地からの指示を仰ぎ、ＩＭＰＣ（Integrated Maneuver Propulsion Control＝統合機動推進制御）を着陸モードにセットする。このＩＭＰＣは発進、通行、空間戦闘、着陸、歩行の五つの基本機動推進を自動的に制御するシステムである。だからパイロットは場合に応じてこのスイッチを切り替えるだけで、あとは機体が勝手に動いたり、姿勢を変更したりしてくれる。この様な制御系は連邦軍に一日の長が有った。学習型コンピューター技術のお陰である。熟練パイロットの経験データを機体に学習させるだけで機体自身がそれを覚えて、より進化して行くのだ。簡単な「熟練パイロット量産システム」と言っても過言ではない。しかし、データに無い行動についてはパイロットが独自で対応して行かなければならない。又、データ通りの行動が不満な場合にもパイロット自身が操縦して修正しなければならないのだ。それ故、パイロットの重要性は変わらないが、「やらなければならないこと」が遥かに少なくなったのは事実だ。

だが、新しいデータをこのシステムに供給する為にはやはり熟練パイロットが必要である。しかし、熟練ＭＳパイロットたちは人間を堕落させる妖精にちなんでこのシステムのことを"インプ"と呼んでいた。コッド大尉もそんな人間の一人である。

「確認。第2戦隊、各機。Ｅ3ベイよりの進入を許可する」

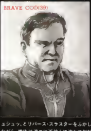
ハイザックは地球黄道面を基準としたベズンの東部へと回り込む。港口の両脇の灯台のようなアプローチ・タワーからガイド・レーザーが照射されるが、もちろん肉眼では見ることは出来ない。ＭＳはこの目に見えない進入路にピタリと乗り、勝手に姿勢を制御しつつ港口に進入を開始する。

―――ローリング　000°

―――ヨーイング　000°

―――ピッチング　000°

眼前のディスプレイに目まぐるしく変転していた表示が全て0を指して止まった。脇に表示されていた赤い丸が緑に変わる。シュシュッ、とリバース・スラスターをふかしながら、機体は港口に近付くに連れて相対速度を0にして行き、「お座り」の様な格好のまま、ハイザックはそろそろと両手をあげた。ガシッ、と港口の上部に張られた制動ケーブルをＭＳの両手がつかみ、そのまま速度を殺しながら港へズルズルと引っ張られて着陸は終った。



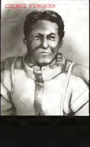
整備員達が飛び寄り、直ちに機体の冷却作業が始まる。コッドは殆ど何もしていない。振り返ると制動ケーブルが戻って行くのが見えた。2番機が着陸進入態勢に入っている。

「冷却、早くせんかっ！　後がつかえとる！」

コッドは焦れてノーマルスーツ・ヘルメットのマイクに怒鳴った。もちろん基地内会話用の一般周波数だ。

冷却作業のモタモタは昔と変わらんな、と思う。ＭＳの機体冷却は重要な問題だ。

やがて、コクピットパネルの表示燈が点く。ハッチ・オープンＯＫのサインだ。プシュッと圧搾空気の音がしてハイザックの胸のハッチが開く。その瞬間、外部の音が消えた。コクピット内は与圧してありヘルメットにも外部音声を拾う機能は付いているが、外は開放型の港だから真空なのである。



コッドはコクピットから身を乗り出すとハッチの縁を蹴って飛び出し、宙に浮かんだまま2階部分のキャット・ウォーク（張り出した狭い渡り廊下）へ流れて行く。キャット・ウォークへ行く途中、向こう側の技研の整備エリアに見なれぬＭＳの姿が有った。キャット・ウォークに上がると、コッドは整備員の一人を乱暴に捕まえ、ヘルメットを相手のそれにくっつけてＭＳの事を尋ねた。

「おい、向こうのＭＳ。ありゃあ、また技研の連中がジオンの設計図から作ったヤツか？」

「一部はそうみたいですが、こっちの技術も入った新型らしいですよ」と、整備員は若干おびえながら答えた。

「アナハイムか？」

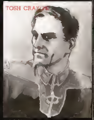
アナハイムとはアナハイム・エレクトロニクスのことである。「1年戦争」の際、ジオン軍のＭＳの大手製造メーカーだったジオニック社が連邦に吸収されて成長した会社だ。今では最大手のＭＳメーカーとして知ら ている。ベズンで得られた旧ジオン軍の Ｓ研究データは技研で評価された後、ア ハイム社に送られるのが普通だ。

「いや、なんでも技研の連中がここで作っ らしいですよ。ジオンの次期主力ＭＳの ランに技研が手を入れたものだとかで、 シリーズとか言っていましたけど…」

「Ｘシリーズ？」

「はぁ」

コッドはそのＭＳにXEKU-1（ゼク・ イン）と言う名が与えられていることな 知りもしなかった。新しいＭＳを見ると ってみたくなるのがＭＳパイロットとし のコッドの性だった。それはあたかも新しい車やバイクを目にしたカーマニアの若



のようだ。

コッドは整備員を乱暴に離すとエアロックに向かった。与圧シークエンスを踏んで居住区に入るとヘルメットを脱いだ。廊下のハンドルに掴まり、ブリーフィング・ルームへしばらく行くと、反対側から背の高い男がやって来た。コッドにはその人物がバート大佐であるのが分かる。ベズンの基地司令だ。コッドは軽く敬礼して先を急ごうとしたが、大佐に呼び止められた。

「ブレイブ大尉、君に辞令だ」とバート大佐は彼に書類を差し出した。それには新設される教導団への転属命令が書かれていた。

「新設される教導団はベズンを基地として駐留することになる。我々は一足先に地球へ戻るよ。5年ぶりに妻子と暮らせる」

バート大佐は技研の隊長も兼ねている人物だ。

「では、調査は終了した訳ですか。おめでと

うございます。しかし、何ですなぁ。自分はまだこれから何年か何もないこの辺鄙な場所に缶詰にされる訳ですか。これじゃぁ、一生、大佐のように所帯を持てそうにはありませんや」

ベズンにも娯楽施設などは有るが、地球や月面、コロニーなどの諸都市に比べると何もないに等しい。増して女っ気など無い。WAVES(婦人予備部隊)を使っていたのは戦時中の話だ。今ではその話も大幅に削減され、辺境の駐屯部隊や実戦部隊にはデスクワークの女性すら配属されていない。女は子孫を生み、育てねばならない。それは人類の真理だ。多数の人類を失った戦後の社会では当然の事であった。それは今も昔も変わらない。

「ハハ、まぁ、そうくさるな。我々は教導団の諸君にささやかながら置き土産をさせてもらったよ。新MSの…」

「Xシリーズ、でありますか?」

「早耳だな」

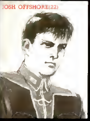
まぁ、新しいオモチャを与えてくれるならもう少し我慢してやるか。とコッドは思った。しばらくの辛抱だ。本当にしばらくの……。

「ドクター・キャロル。"チェシャ猫"の選定は関係各位の協力で順調に終了しました」

中年の技師は傍らを歩く初老の技師にそう言った。二人の男は様々なMSの立ち並ぶエリアを格納庫群へ向けて急いでいた。ネバダの強い日差しにハーフミラーのサングラスがキラリと光る。

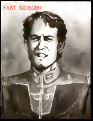
「まさか、ミズ・ルーツの御子息が居られようとはな。ALICEの因縁かな…」

キャロルと呼ばれた初老の技師の脳裏に爆発事故で死んだ女性技師の姿が浮かんだ。現在でも原因不明の開発事故が起きた現場で、彼女はまるで我が子をかばうかのように"システム"に覆いかぶさって死んでいたのだ。ある意味で"システム"は辺境のスペース・コロニーから研究のために地球へ強制的に赴任させられた彼女の子供だったし、彼女の一部だったと言っても過言ではない。


JOSH OFFSHORE(22)

その"システム"は連邦軍の新戦力充実化計画の一環として、無くてはならない位置を占めていたのだ。彼女は家庭を投げ売って"システム"の教育に心血を注いできたのだ。

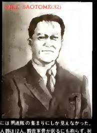
その"システム"とは自分で物を考える機械である。「1年戦争」で多数の人的資源を失った連邦軍は、損耗したパイロットの不足を埋めるべく、IMPCシステムの延長上にあるシステムの導入を計画した。Advanced Logistic & Inconsequence Cognizing Equipment、頭文字をとってALICEと呼ばれた発展型論理・非論理認識装置はMSの完全自動化を可能にする。この装置は、従来の学習型コンピューターを核として連結することにより、戦闘や操縦を全て自分の判断で行なわせることが出来るようになるのだ。そうすれば無人MSによる部隊が編成できることになり、人員の削減が図れるのだ。ALICEを「人間」の論理に適合したものにする為には、最初に誰かが物を教えてやらねばならない。その基礎教育を担当したのが彼女であった。この作業は何も知らない幼児に対する教育に似ている。人間の場合でも幼児教育の大部分は母親を必要とする。父親による教育が真に必要とされるのは思春期を向かえた頃だ。それゆえ、女性が必要であった。ALICEは戦闘用の人工知能として飼育される。基礎課程を終えたALICEは人間で言えば思春期を向かえる頃だった。そう、ALICEには父親が必要だったのだ。ただ、彼は単なる父親であってはいけない。ALICEの恋人であり、兄であり、弟であり、不条理な存在でなければいけないのだ。つまり、「ありがち」な、通り一遍の男では無く常識では判断できない「危険な」男でなければならない。簡単に言ってしまえばALICEは彼の行動や思考を理解して助言を与えてやれるような、男のわがままが理解できる「良い女」になれねばいけないのだ。そうでなければ、彼女は男の言うがままになってしまう淫売女か、自分の言うことだけを主張するわがままな女に育ってしまう。ALICEに「思春期」を与える不条理な男はニヤニヤ笑いだけを残して消えて行く、ある小説に登場する架空の生物になぞらえて"チェシャ猫"というコードネームで呼ばれた。初恋の男とは得てして結ばれないものだ。ALICEは最初から熟練パイロットのデータと結婚を義務づけられているのだから。


FAST SIDE(28)

「良い女」に育てた上で、熟練パイロットによる戦闘経験データを投入し、ALICEは最終的に、ワルキューレ(北欧神話の戦いの女神。戦士の魂をヴァルハラ宮殿へ導くと言われる)となる予定であった。ところがALICEが完成し、無人兵器が登場すると大量の人員削減が行なわれ、幾つかの私兵を持つ政府高官や軍の高官には甚だ面白くない事態となる。ALICEには連邦政府への忠誠心は有るが個人への忠誠心は無い。人員削減の結果、軍隊を自身の政治力の裏付けとしている連中は一気にその力を失いかねないのだ。そのため、この計画には様々な妨害工作が行なわれていた。開発事故も彼らに仕組まれたものだと思われるが、確証が無いために原因不明として処理されているのだ。それになにしろ、彼らは得意の政治力を使って決して尻尾をつかませない。

今、その不条理な男たちが連邦全軍で行なわれたメンタル(精神)・テストによって選抜され、ここに集められたのだ。

格納庫の前に集合した連中は、キャロルには愚連隊の集まりにしか見えなかった。人数は12人。教官軍曹が居るにも拘らず、列の端の方では早くもケンカが起きている。


MIKE SAOTOME(32)

「やめんか、クズども!」

教育軍曹はケンカをしている2人の青年の間に割って入り、ブン殴った。

「貴様の名は!?」

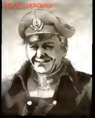
殴られて血が出た口の端を右手の甲で拭いながら、黒い髪の青年は反抗的な口調で答えた。

「リョウ・ルーツ…」

「シン・クリプト」と、もう一人が言った。

「フン、良いか。ここは貴様らの居た部隊や訓練所とは訳が違う。ここは精神病院であり鑑別所だ。"実験MS隊"と聞いて新モビルスーツの実用評価部隊だとでも思ったサッドサック(のろまな兵隊の意味)どももいるだろうが、教えておいてやる。MSはモビルスーツの略じゃない。Mad Sanatorium(マッドサナトリウム=気違い療養所)の略だ。軍には貴様らに無駄金を使う気は無いからそれなりに働いてはもらうがな。まぁ、体の良い人体実験のモルモットだと思え…」

キャロルは実際、がっかりした。こんなヤクザの予備軍みたいな連中に彼女を任せて良いものか…。増してルーツ女史の息子がこんな人間だとは信じられなかった。幼時に母親がいなかったからだろうか?そう言えば父親は「1年戦争」で死んだという話を聞いた事が有る。連邦そのものを憎んで育った可能性も否定できない。彼にしてみれば連邦は全てを奪い取ったのだから。


BRIAN AENO(66)

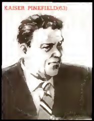
軍曹はなおも続ける。

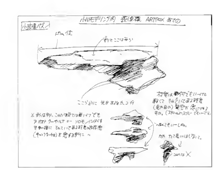
「ルーツ、クリプト! 貴様らは規律を乱した。軍人は規律を守らねばならないものだ。上官が死ねと言えば死ね。飛べと言えば飛ぶんだ。よって貴様らには3日間の重営倉入りを命じる!」

2人はもがいて逃げようとしたが軍曹に呼ばれた憲兵に結局は取り押さえられて連行された。もちろん軍曹に罵声を浴びせるのは忘れていない。

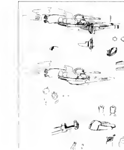
「残ったチンカス野郎どもはおとなしく監獄(兵営の意味)へ入れ。1時間後にアホな貴様らにも分かるように任務の説明会を開いてやる。解散!」

ALICEの前途は多難なものとなりそうだった。それから2年——。


KAISER PINEFIELD(63)

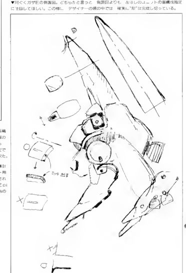

小川モデリング用　我侭様　ARTBOX あての
小惑星ベズン
15m位
割とここは平ら
ここら辺に 光があるとカッコイイ
材質は何でもいーけど 軽くて それでいてある程度 (見た目の) 質感が感じられるもの。
へこんでもいーしね。
ただ たて長にはしないで。
これは ×

▲当然　こんなモノにでさえ画稿は存在する。コトバでその情報の全てを伝える事は不可能たから　たとえ　こんなアバウトな指定でも意志疎通には十分役立った訳た。



◀Ｚplusのスマートガン装備計画は　完全にこの様なモデラー用図面の後にクリーン　ナップされた。見ての通り　この図面のＺplusは重氏作！　1/144モデルの為の図面である。

▼同ぐくガザEの側面図。どちらかと言っと　側面図よりも　左はしのユニットの画構成指定に注目してほしい。この様に、デザイナーの頭の中では　確実に"形"は完成し切っている。



体物となってしまう（もっとも、その縮尺率にもよるのだが）。

つまり、２Ｄ→３Ｄへのトランスレーションには、膨大な量の情報を付加してやらねばならない訳た。その情報をモデラーが「生み出せる」かどうかは　先に触れた通り，資質か経験値が問題になって来る。たから　そのファクターはクリエイター（デザイナー）が担なえば、より"正解"の近似値に近ずく。表現された立体物は，デザイン画の３Ｄ化　と言うよりは、｢デザイナーの３Ｄイラストレーション」を創り上げるプロセスに，モデラーが必要視されると書いた方が　より近いかもしれない。それを一本体制化して送る，これがセンチネルで言うところの"ディレクター制"､いわゆる"センチネル・ワークス"の仕組みである。それ故モデラーに問われる部分は減る事になるが，逆を返せは要素が減った分，その限られた部分が先鋭化した為、よりテンションの高いモデル化が成立するという訳である。

実際、これたけ部分を限定したところで、モデラーには、切る・貼る・盛る・削る等の１作技術力，デザイン画を100％解釈し　ディフォルメーションを加えての表現能力が問われるのたから，役割分担が明確化した分｢責任｣の箇所も明確化した事になる。結果、３Ｄとしての情報量が完成品に不足していたり、ディフォルメーション（注：ここでは，情報の取捨選択を指す。ＳＤガンダム等のコトではない！）に表現力が感じられなければ，それは完全にモデラー・パートの｢責任｣。デザイナー／ディレクター／モデラーが隣り合わせに居る分、逆に現場は各々のセッションであり，各々の技術・知識等の応用力が問われるシリーズでもあった。

■"共通語"の確認とその意義

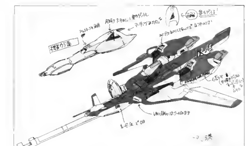
それでは実際のシステム・プロセスを、順番にトレースしていってみよう。

まずは、デザイナー、ディレクター、モデラー３者間での，ディスカッションから入る。これから「作ろう」とする物に対しての，意志統一を計る為のディスカッションである。ここで確認し合わなくてはならないのが，お互いの価値感や認識感の違い，という点。例えば　同じリンゴを３人が見た時　２人は｢ツルツルた｣と思ったとする。しかし１人は，もしかしたら「ザラザラた」(！) と思うかもしれない。だいたいの限定枠はあるだろうが（この例で言えば｢赤い｣とか)，それこそ10 人10色，お互いの"共通語"を見つけ出さなければ　実質的な意志の統一は取れない。いかに"正解"が存在しようとも　スケール・モデルの様に実在する物の資料と首っぴきになって、純粋な縮尺模型を作っていく訳ではない。それが架空の産物である以上，各々の培ってきた経験値（知識量）内で物を判断する訳なのたから、"共通語"が見つからない限り，各々の価値感の統一が取れない。

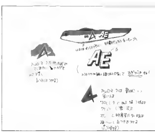
それ故　ディスカッション時には，キャラクター・シーンの枠内での単語は，ほぼ役に立たない｡｢ガンダムMkII的な――」などという会話は，実作業に入るといかに無意味で役に立たないモノかというのが，痛い程わかる。結局，例えば「このピンは､"モグラたたきゲーム"の穴とモグラの関係みたいに、穴のウラ側からモグラが出て来る訳だから，だからピンの周囲には微妙にスキマが出来る訳」的な(笑)，雑学(？)的な部分での確認作業が多い。

■縮尺模型､としての演出

いざ製作が始まると，まずある程度作品が「立つ」まで，モデラーに先行してもらう。ここで重要な事は　各パーツの精度うんぬんよりも，まずは組み上げた時の"バランス"が最重要たという事。どうしてもこの部分は､(キャラクター・モデラー特有の認識力の甘さも手伝って）各ユニット同士の干渉が読めないケースが，その大部分を占める。特に、キャラクター・モデラー言うところの図面　とは，スケール・モデラー言うところの図面と、全く違うモノだという認識がほしい。これは，もちろん一長一短なのだが、キャラクター・モデラーの精度に対する認識力は，スケール・モデラーのそれに対して10分の１以下と断言しても良い。0.5㎜の誤差､というのは，キャラクター・モデラーには大抵切り捨て(！)に合ってしまう訳だが，この誤差が各ユ

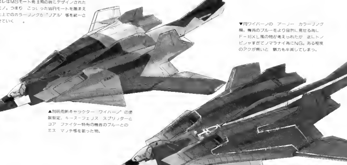


▲Zplusアムロ機のカラーリング指定。実はコレはMSモード発表用の絵にデザインされたモノ。つまり こういったWRモードを踏まえた上でのカラーリングが "リアル" 感を統一させていく 。



▲同Zplusアムロ機の テール スタビレーター塗装指定。このレターは 米海軍機風のモノをガンダム的にアレンジした物。

▶ワイバーンのカラーリング パタ
ン指定稿。右側に貼ってあるのが
ワサのカラー チップ。これを参
モデラーが塗料を調合する。



▼同ワイバーンの アーリー カラーリング稿。機首のブルーをより自然に見せる為にF-16XL風の物が考えられたが 逆にドンピシャすぎてツマラナイ為にNG。ある程度のアクが無いと 魅力も半減してしまう。

▲別冊用新キャラクター "ワイバーン" の塗装指定。キース=フェイス スプリッターとコア ファイター特有の機首のブルーとのミス マッチ感を狙った物。

▲ハステル
んグラフィ
ブなどは "い
のロゴ・タイ
この作品のッ

ニットに存在した場合、各ユニットごとの誤差×ユニット数から計算出来る全体像の誤差は、実に恐しい(!)数値となる。何と言っても、リアル・スケールは(1/144と限定すれば)144倍の誤差なのだから。(3㎜誤差が出れば実際は43㎝の誤差になる!!)

もっとも、これは前述の通り一長一短であり、スケール・モデラーは「図面通り作る事」が目的化している節もあり、キャラクター・モデラーの様に臨機応変に「図面自体を変えてしまう」(!)という資質を持ち得ていなかったりもする訳だが 。

何にしても、バラバラのまま各ユニットの工作を続け、最後に組み上げた時にバランスが問題が無ければ、それはかなりの天才か、もしくはビギナーズ・ラックのどちらか、だと思っていい筈だ。

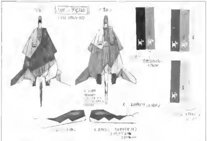
その「立った」作品を見つつ、最初のディスカッションで実は未解決だった箇所を確認したり、又、3D化故生じてしまうズレを確認していく。純粋に模型として不自然な箇所等をチェックし、ディスカッション(チェック)→リテイク→修正の繰り返しが続く。これを少なくとも3~4回、多い時では10数回(!)繰り返し、"正解"に近づけて行く。この都度生じる絶対的な画稿不足に対しては、かとき氏が指定画を描き下ろし、表現方法としての画稿は、ディレクターである私が描き下ろすケースが多い。(因みに、この別冊用新作のゾディ・アックや、303Eディープ・ストライカーは、1つの作品が完成までに20枚近くの画稿が、そして同等の表現指定稿=モデリング稿、が描き下ろされている!)

先程のキャラクター・モデラーの精度に対する認識力~について補足すると、これはスケール・エフェクトに対する認識の甘さ という事にもなると思う。まず、例を挙げた方がわかり易いと思う。1/72と1/144、同機種の飛行機のモデルがあったとしよう。この時、これを「純粋な縮尺模型」として演出するならば、1/144のモデルのスジボリは、1/72のモデルの「倍」細くなくてはいけない筈である。1/72の翼を指でさわった時「痛いッ!」と思う程度シャープであったら、1/144なら当然指先がスパッと切れている筈(!)である。もっと厳密に言えば、1/144は迷彩塗装のボカシにしても、1/72より倍細かくなってはいけない。もちろん、こんな事は現実には不可能な訳だから、それをわかっていてあえてつくウソ(これを"約束事"と呼ぶ)なら、問題は無い。と言うか、その"約束事"の集合体で縮尺模型は成立していると言っても良い。例えば、1/144の飛行機にはあえてスジボリを入れない、というポリシーのスケール・モデラーも居るし、1/20の自動車にはあえてスミ流しをしない、というのを"約束事"にしている人も居る。キャラクター・モデラーは、どうにもこの"約束事"においての一慣性が不足している様だ。ひどいケースになると、1/60と1/220のガンダムで、同じ工作をしてしまう。同じペーパーでエッジを落とし、同じ厚さのプラ板でアンテナを作り、しまいには同じスケールのデカールさえ貼ってしまう(!)という暴挙(笑)に出ても、それを不自然と思わない。それどころか、それを指摘された時に、冒頭に書いた「キャラクター・モデルに"正解"は無い!」というのを振りかざしてしまう(爆笑)という、そういった「あやふや」な行為に気付かない、妙に浮いた新しいジャンル、を作りだしてしまった。

そういった、模型製作の上での「あやふや」な点を、センチネルでは一慣性のある"約束事"になぞらえ、「あやふや」を0にしていくという作業を行なっている それが、「中間チェック」の内容であり、それが意図である。(その他、立体表現の方法論は、このページの後の各モデラーの製作記事・及びキャプション内にちりばめてあるので、そちらも必ず参照していただきたい。)

■カラーリングの可能性と方向性

そして、最終チェック時に、カラーリング打ち合わせも兼ねるケースが多い。得てしてキャラクター・モデルは(特にフルスクラッチ・ビルド作品では)、立体化する事のみが目的化し、そこで模型表現が終った、と考えてしまう人が多い。しかし、模型表現を決定付けるファクターの内、塗装・及びウェザリング(汚し塗装)等を含む仕上



…コ　…ーフィーシ　89年春頃から急激に…カラー　このEx－Sガンダムの左腕のロゴ　タイ…も　センチネル的なデザインと言える。加えて…ブを"当然"に演出する　メカニック概念との共立…ーマでもあった。

▼マーキング等のセンスUPには十分役立つ　マークシンボル　ロゴタイプ。（グラフィック社刊　4,800円）

資料 マークシンボル・ロゴタイプ 1986-87
A COLLECTION OF TRADEMARKS AND LOGOTYPES IN JAPAN!!

▲センチネル・スタッフ一同による究極のリアル　ガンダムが、ある意味ではコレ。現実味を感じさせるディテーリング"ガンダム"を突き詰めたプロポーション　そしてギリギリの緊張感とミス・マッチ感覚を狙ったカラーリング&ロゴ　タイプ……。（モデルグラフィックス89年2月号掲載　1/100スケール　νガンダム　製作　九龍華一）

げが占める割合は、実は50%近くを占めていると思っている。センチネルでは、ここから先の部分が、「もうひとつの可能性」として考えられた。

カラーリングは極めてトータル・コーディネイト性の高い物であり、ケースによっては塗料の調合比まで、明確に指示される。

まず、カラー・コーディネイトのコンセプトから考えていきたい。

塗料（つまり、プラカラー）というと、大抵が複数の顔料の混合による、調合済みの物がそのほとんどで、この便利さが逆に問題を招くケースもある。事"リアル感"というと、どうしても目の前にあるミリタリー・カラーに単にそのまま置き変えてしまう人が多い。この時、いかに単なる現用兵器のコピーでなく、いかにそういった要素をMSに加えるか。ただ単に、ロービジビリティにしたり、チャコール・リザードにしたりでは無くて、MSなりのポイントを、しっかりと残す（と言うか、加える）事が大切。色使いも、「渋く」するなら構わないものの、暗いモノは単に「地味」なだけ。あと、デール・レターやナンバリング、ストライプ等は、「マークシンボル・ロゴタイプ」等のデザイン書などを併用する事によって、「未来的な兵器」を演出している。広告業界系のグラフィック・デザインをファクターとして加える事によって、他の作品との"差別化"を計った訳である。この広告系カラーと広告系ロゴ・タイプの組み合わせの効果は予想以上に効果的であり、見る者が感性的に「不思議」なカンジを持ってくれた様だ。これらを用いて、拡散され尽くしたガンダム世界での"カラーリング"を、集中させていく　といった感じであろうか？

実作業のポイントとしては、まず顔料の分析から入った。先の通り、調合済みのプラカラーで、一から好みの色を調合していくのは、実は大変困難な事である。例えばブルーだけを例にとっても、黄色系の顔料を含む物や、赤系の顔料を含む物があり、多色混合の場合、思いもかけない所でこの黄顔料などが干渉して来る事になる。プラカラーなどは大した色数では無いのだから使用頻度の高い基本色や、ビンから出してそのまま塗っても生っぽくない色は、すべてデータをとっておく。これにより、かなり色調合において幅が出て来る筈である。塗料は、見た目の濃さで調合するモノではなく、顔料を見極めて調合するモノ　当り前のようだが、ひどく疎かにされて来た事だ。

カラーリング・デザイン及び指定は、大抵の場合私が行ない、設定画コピーにマーカーでパターンを着彩し、その横に厳密な調合比・又はカラーチップを貼って指定を出している。

■上手な"ウソ"のつきかた

最終仕上げ（デカール貼り・ウェザリング）は、他の作例とあまり大差無い様に思う。ほとんどの作例に貼られたデカールは、1/72か1/48(ノ)の現用航空機の物だが、ハッキリ言って貼り方は「メチャクチャ」であり、英文字と貼り付け箇所は大抵シンクロしていない(〃)。これも、"約束事"のひとつであり、「らしさ」を感じさせれば、特にこだわりは持たない。もっとも、貼り付ける際に、どういった用途のステンシルかを確認してから行なうのは当然で、ハレるように貼るのは単にハズカシイだけだ。（よく、イジェクション・シートやエアー・インテイク等100人中100人が知っていそうなモノをドーンとシールド等に貼ってしまう人が居るが、そういった事を指す。）

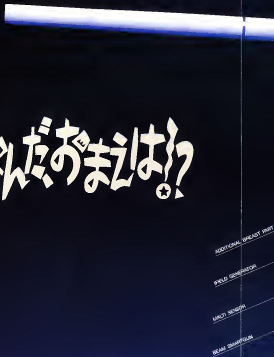
■そして、次頁から

一例のモデルを製作する手間は一気に数倍に膨れ上がり、「作りすらい」シリーズ企画と化した「ガンダム・センチネル」。作例にたずさわる各々が、"仕事"としてスタンスをしっかりと心得ないと、身も心もハート(ノ)な作業となってしまう。オリジナル企画物に関しては、特に読者側の視点が必要以上に厳しいという事実も踏まえてのシリーズ展開は、もはや"異常"と言えるまでの高テンション化を促した。

この本に掲載された作例のそのほとんどが、そういった"システム"の産物なのである。

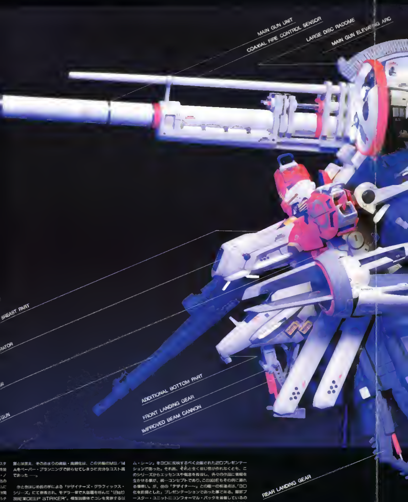
キャラクター・モデルの"正解"、その部分的なモノでも、少しは雰囲気としておわかりいただけたら幸い、といったカンジである。　(1989.8.8)

何者なんだ、おまえは!?



アナハイム・エレクトロニクスの"ι(イオタ)"計画チームから連邦軍に提出された、Sガンダム、バリエーションのうちの1つ、コードNo.303E "DEEP STRIKER"ペーパー・プランニングの全体像が、コレである。ユニット化が画期的に進み、かつBパーツ（下半身）を排除した状態でも尚胸部に2機のジェネレーターを持つSガンダムだからこそ設計出来たプランであり、他のガンダム・タイプMSでは真似出来ない形態である。そもそも(Bst)形態が"ガンダム系モビル・アーマー"とも表現すべきシルエットを持ち、「人型」にこだわり続ける連邦ガンダム・タイプMSとしては異端児と呼べる存在であったが、この(Bst) 303E に至っては、すでにガンダム・タイプMSのジェネレーターを利用したモビル・アーマーと仮定しても、もはやアナハイム・エレクトロニクス"ι"計画チーム以外に異論を唱える者はいないであろう。

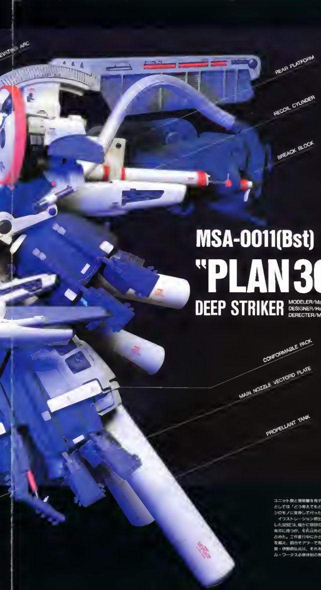
背面ブースター・ユニットをサンドイッチする形で装備されるプラットホーム右端には、アーガマ／アイリッシュ級の主砲と同型のメガ粒子砲を装備している。剥出しになったままのエレベーション・ギアといい、言うならば「取って付けたような」ぎこちなさが、逆に兵器特有の物々しさとストイックな雰囲気を醸し出す。胸部／下腹部には、(Ext)形態の胸部増加パーツを一歩押し進めたIフィールド・ジェネレーターを搭載し、コクピット内のパイロットの安全を守ると同時にサブのジェネレーターをも搭載する。側面から見るその様は、まるでワニか恐竜が大口を開けて襲いかかるが如きシルエットを有する。脚部に装着するブースター・ユニットには、推力増強の為のコンフォーマル・パックを装備。既に背面ブースター ユニットは、片側で3発のメイン・ノズルを持つ型となり、背面からこの303Eを眺めると計10発ものメイン・ノズルが頭を揃える。その他、先述のプラットホームには大型のディスク・レドーム・システムを搭載、又、左肩は肘関節から外され円型パーツから爪が3本飛び出た様な形状のマルチ・センサーをセット。これにより、戦艦級の主砲に対応出来る索敵能力と、EWAC(早期警戒)機並の各種探索能力をも保有するに至る。しかし、そもそもMS 1機あたりに対する生産コストは天文学的数字であり、この303Eはたとえ数機のみのモディファイ機


MAIN GUN UNIT
COAXIAL FIRE CONTROL SENSOR
LARGE DISC RADOME
MAIN GUN ELEVATING ARC
BREAST PART
RATOR
R
GUN
ADDITIONAL BOTTOM PART
FRONT LANDING GEAR
IMPROVED BEAM CANNON
REAR LANDING GEAR

スタ
稼装
・ノ
ため
んに
別間
ルチ
直数
器に
は天
イ機

案とは言え、そのあまりの高級・高額化は、この界隈のMS／MAをペーパー・プランニングで終らせてしまうに充分なコスト高であった――。

かときはじめ氏の手による『デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ』にて発表され、モデラー間で大話題を呼んだ"(Bst)303E型DEEP STRIKER"。模型誌媒体でコレを発表する以上、これはモデラーへの挑戦状とも受け取れる重責の（Bst）ディテールUPヴァージョンである。（イラストレーションは、P.260~261に掲載。）そもそもこの『デザイナー～』は、センチネル・シリーズのインジェクション・キット化に伴い、『具体的なガンダム・シーン』を3Dに反映するべく企画された2Dプレゼンテーションであった。それ故、それと全く同じ物が作れなくとも、このシリーズからエッセンスや概念を抽出し、各々の作品に情報を生かせる事が、統一コンセプトであり、この303Eもその例に漏れる事無い。が、他の『デザイナー～』との唯一の相違点は、『3D化を前提とした』プレゼンテーションであった事である。脚部ブースター・ユニットにコンフォーマル・パックを装着しているのも、キットのブースター自体を切った貼ったせずに大型化する為のアイディアであり、インジェクション・キットを素としてパーツを足していく、それを前提とした。が、イラストレーションとしての完成度をも要求されるがあまり、その機体各部は異常な程の


EVATING ARC
REAR PLATFORM
RECOIL CYLINDER
BREACK BLOCK
CONFORMABLE PACK
MAIN NOZZLE VECTORD PLATE
PROPELLANT TANK

MSA-0011(Bst)

"PLAN 303E"

DEEP STRIKER

MODELER/Masahiro ISE
DESIGNER/Hajime KATOKI
DERECTER/Masahiko ASANO

ユニット数と情報量を有す量となり、加えてモデラー側の二重苦としては「どう考えてもどこにも流用パーツが使えない」というシロモノに変身して行った事だった。

イラストレーション初出（'87年12月号）から半年を費して完成した303Eは、確かに最初のプラン通りインジェクション・キットを芯に持つが、それ以外のユニットと作業量が全体の8割以上を占めた。工作進行中にかとき氏が描き下ろした部分稿は優に20枚を越え、担当モデラーであるセンチネル・ワークス・モデラー筆頭・伊勢昌弘氏は、それを完璧に3D化した。まさに、センチネル・ワークス必勝体制の賜物、と言える3Dガンダムである。

宇宙世紀0083。地球連邦軍ジャミトフ・ハイマン准将は"ティターンズ"と称する連邦軍治安部隊を結成、活性化する旧ジオン公国軍の残党狩りに当った。この部隊は次第に地球至上主義を錦旗とした選良意識の権化となっていき、その行動は残党狩りからそれを名目とした宇宙民弾圧行動へと転じて行くことになる。彼らの弾圧行動は宇宙世紀0085の７月に起きた世に言う「30バンチ事件」によって頂点に達する。これは地球連邦の"ティターンズ"による宇宙民弾圧に反対する宇宙民たちが武装蜂起を企てているという名目によって宇宙植民地サイド２の30バンチに毒ガスを注入して住民を虐殺した事件である。事実、この頃までには"エゥーゴ"という名の反地球連邦弾圧政策組織が形を成し、各地で抵抗の狼煙を上げていた。だが、多くの連邦軍将兵は地球至上主義を掲げるティターンズを正義と信じていたのであった。

時に宇宙世紀0087。宇宙は再び戦火に包まれた……。

GUNDAM SENTINEL

■原案・原作／矢立　肇、富野由悠季
■脚本（『GUNDUM SENTINEL』原作）／高橋昌也
■企画・構成／SUPREME UNIT
■監修／かときはじめ
■監督・プロデューサー／あさのまさひこ

第１章

REVOLT IN THE PEZUN

ペズンの反乱

地球連邦軍教導団。この部隊はMS戦闘における戦闘技術を開発研究する部隊である。彼らの研究は規範データの形で連邦軍全MSのMPCシステムに逐次ロードされ、連邦軍MSの戦闘能力をアップ・デートさせて行く。それゆえ、隊員は特にMS戦闘技術に秀でた者が選抜されるのだ。隊員の能力は通常のMS教官以上のものが要求される。

ティターンズとエゥーゴの対決に集約化される、いわゆる"グリプス戦争"はあらゆる連邦軍部隊を巻き込んだが、この教導団も例外では無かった。教導団の隊員たちはティターンズとは別の意味で連邦軍の精鋭(エリート)であり、それ故にティターンズの掲げる錦旗(きんき)である地球至上主義に迎合しやすかったのだ。

今、月を背に２機の青いMSがC.S.P(＝戦闘宇宙哨戒)を終えてペズンへの帰還途上にあった。

「クレイ大尉。例の件、事実なのでありますか？　基地ではもっぱらの噂で、隊員の間にも動揺している者が居ります」

後続している青いMS――RRS-141"ゼク・アイン"――の僚機のパイロット、オフショー少尉は前方を警戒しつつコクピットの中距離レーザー通信回路を開いてティターンズに迎合する全部隊に流れる「不穏な噂」の真偽を問うた。

「先日の伝令の話からしてもジャミトフ閣下が亡くなられたのは事実だろうな。それも恐らくはエゥーゴの刺客による暗殺…。だからこそブレイブやドレイク、そして我々が決断したのだ。我が連邦軍、ひいては母なる地球が"宇宙人(エイリアン)"どもの言いなりになる訳には行かぬ。そうだろう？」

２カ月ほど前、アフリカのダカール市で開催されていた地球連邦議会の席上において、突如として現れた反地球連邦組織エゥーゴのキャスバル・ダイクンはティターンズの悪を全世界に訴える「ダカール宣言」を行なった。この宣言はティターンズの政治的な立場を危うくする最初の足掛りとなるものであり、これによってエゥーゴの対ティターンズ行動が正統化された瞬間、ティターンズは地球連邦軍の支援無しに独自の戦力のみによってエゥーゴとの武力闘争を展開しなければならなくなったのだ。

「１年戦争」の頃、ジオン公国軍によってア・バオア・クーと名付けられ宇宙要塞として使われた小惑星はこの紛争において再び要塞化され、「ゼダンの門」と名付けられた。この要塞を巡る戦いにおいてティターンズの総帥ジャミトフは謎の死を遂げたのである。この話は噂として瞬く間にティターンズ及びティターンズの影響下の部隊の全将兵に伝わったのであった。オフショーが尋ねたのはこの事である。

総帥亡き今、ティターンズは崩壊するかに見えたが実際にはそうではなかった。ティターンズそのものは結果的に彼らの総帥であるジャミトフの私兵だったが、彼らが錦旗(きんき)とした「地球至上主義」は依然として多くの将兵の支持を得ていたからである。特にペズンに駐留する教導団に対して地球連邦政府から連邦軍への復帰命令が下されたとき、連邦軍に復帰して両者の抗争を静観するかティターンズとして行動するか、団議は真っ向から対立した。地球至上主義者たちにとってはエゥーゴの対ティターンズ闘争を静観する地球連邦政府の態度は親エゥーゴ＝親スペースノイド的態度と映ったからである。クレイが「宇宙人」と言ったのはこういう経緯からであり、この経緯が悲劇を生む結果となる。

時に宇宙世紀0088年１月25日。教導団の地球連邦政府への恭順という上層部決定に不満を抱く地球至上主義派の一部青年将校は武装蜂起しペズンを制圧、地球連邦政府に対し徹底抗戦を唱えたのである。それは「ゼダンの門」の戦いから一週間後、今から３日前の出来事であった。

ALARM ALARM ALARM
警報　警報　警報　警報　警
戦死　戦死　戦死　戦死
ALARM ALARM ALARM

「畜生め！」

リョウ・ルーツはシミュレーターのパネルに拳を叩きつけた。

「今日で７度目の戦死公報だな。ルーツ宙兵長」

訓練軍曹の無情な声がマイクを通してシミュレーターの箱の中に響いた。

「うるせェ！　サディスト！」

地球連邦軍ネバダ基地。地球連邦軍実験モビルスーツ隊では新鋭モビルスーツの実用化の為の昼夜を問わず激しい訓練が重ねられていた。その新鋭MSは「ガンダム」の名を冠するものだと言われていたが、その実体は隊員たちにとっても秘密にされていた。新鋭MSの実用評価試験はもっぱらシミュレーターと代替MSのZ(ゼータ)プラスによって行なわれていた為、隊員たちの間では「そんなMSは存在しないのだ」と噂されていたほどである。ルーツはシミュレーターのドアロックを外して蹴り開けると「フゥーッ」と大きく深呼吸した。

「よっ、大将。また戦死だってな！」

ヘルメットを肩に引っかけてやってきたクリプトがニヤニヤしながらルーツの肩をポンと叩いてシミュレータの中に滑り込む。

「野郎ッ…」ムカッとしたルーツはシミュレータのドアを蹴ると訓練室を後にした。

その頃、基地の会議室では重大な決定が下されようとしていた。

「ALICEの選び出した男が彼だったとは…」キャロルは人事ファイルの山の前に深いため息をついた。

「やはり因縁かも知れませんな。リョウ・ルーツは…」

人差し指でブラインドを引っかけて外を見やりながら連邦軍士官の制服に身を包んだ男はさらに続けた。

「予備要員は？」

「シン・クリプト。但し、彼は例の機材の運用メンバーだ」実験隊司令が答える。

「増加試作の"ZZ(ダブルゼータ)"ですか…。失礼ながら言わせていただければ、スペック上はあれはハリボテですな」

「厳しいな、マニングス君。だが今回の作戦は戦闘が目的ではない。デモストレーションだ。ハリボテで構わんのだよ。ペズンの連中を恫喝(どうかつ)する為の…」

「これは戦争です！　デモストレーションがそれだけで終ったことは有りません。ガンダム・タイプの大量投入と艦隊の派遣でおとなしくなるような連中ならそれでも構わないでしょう。私が言っているのは装備の問題では無く人間です。相手は教導団、こっちはヒヨコです。化けの皮がはがされればかえって逆効果となります！」マニングスはブラインドの窓から振り返って語気を強めて言い返した。

アクシズ、いやネオジオンの動向をつかめん現状ではハリボテでも何でも使わねばならんのだよ。事実、Sガンダムは採用中止となった機体だが、あのMSの要員として訓練している兵を遊ばせておく訳には行かん」

「軍の台所事情ですか。結構。しかし連中は"兵"とすら呼べない与太者です」

「人材の質を訓練の場で補えんかね？　人材の質を向上させるのも君の任務ではないか？　深刻になる必要は無い。これ以上の質問は軍への抗命だぞ。作戦は１カ月後だ」

「仰る通りですが…」

マニングスは唇を噛んだ。いつもそうだ。上官の命令は絶対なのだ。だが、この作戦は決してデモンストレーションで終る事は無い。向こうにはトッシュ・クレイが居る。どうにせよ１カ月後、２月25日に全ては始まるのだ。

ALARM ALARM ALARM
警報　警報　警報　直撃　急
戦死　戦死　戦死　戦死
ALARM ALARM ALARM

クリプトの眼前の警告燈が一斉に点灯し、モニター・ディスプレイに縁起でもない文字が流れた。

怖い。たまらなく怖い。クレイはMSのコクピットの全壁に宇宙の生（なま）の映像が投影されると慣れないと思いながらいつもそう感じる。その感じが快感になった。

「オフショー。貴様、宇宙は好きか？」

「えっ、あ、存在自体は…。宇宙は真剣勝負の時の"無"の境地を具現化した場所だと自分は考えます。広大な"無"の中に地球やコロニーのような"生"が息づいていますから。その"生"を直接感じとれる場所が宇宙ですから」

MSのコクピットに着いた上官の突然の問いにオフショーはどぎまぎしながら応えた。

「フッ、悟る程。"無"か…。ひどく年寄りじみた事を言うな。お前は宇宙が好きなのか—」

「存在自体は、と申し上げたはずです。クレイ大尉」

「では何だ？」

「人（ひと）が生きて行く上でこれほど不自然な場も有りません。人は大地に2本の脚で立ってこそ、人であるのだと考えます」

「うむ。今の貴様の言い様からすれば、大地に立たぬ宇宙人どもは人ではないという事に繋る。少なくとも俺たちは人だ。死ぬ時は互いに母なる地球の大地の上で死にたいものだな」

「はい、大尉」

2機の青いMSはベズンからのガイド・レーザーを捉え、アプローチ・コースに乗ると機体前部のバーニア・ロケットの断続的な噴射とAMBACを併用しつつ減速を開始する。2機がベズンから不規則に突き出ている様に見える鉄骨アングル材の林に入った時、C.S.P の突端に飛び立つ別の2機のゼク・アインの青い機体が、ほの白い光の尾を引いてクレイ大尉の脇をゴウッとかすめた。

彼らがベズンを制圧してからというもの、エゥーゴや地球連邦軍の艦隊の接近を警戒する為にC.S.P は当然ながら強化されていた。それだけではなく、ベズンの周りには様々な防衛機構が着々と準備されつつあった。

「C.S.P.ファーストチーム、帰還準備よろし」

ベズンからのレーザー通信がクレイのノーマルスーツのヘルメット・スピーカーに乗った。

「減速タイミングをそちらに任せる。オート・パイロットをセットした」

「了解。こちらで誘導する」

ゼク・アインはゆっくりとベズンの港口に進入を開始すると天井の繋留（アレスティング）グリップを掴み、そのまま30mほど滑って停止した。

クレイは帰還したその足でベズンの司令官室に向かう。司令室ではブレイブ・コッドが彼を待っていた。

「よう、御苦労。早速だがコイツを見てくれ」

コッドはクレイにモニターを指さした。高感度ビデオ映像は何処かから隠し撮りされていた物らしい。一人の士官がコンピューター端末を操作している映像だ。

「彼は地球送還予定の技術士官だ。今、必死になって我軍の戦技データをダウン・ロードしているんだ」

「引っかかったネズミか…。哀れなもんだ。機械に頼った戦闘しか出来ん連中は、俺たちの戦技データがどうしても必要なんだからな」

「他人事みたいなに言うな。この計画は貴様が立てたんじゃないか」

「フフ、ところでブレイブ。逮捕した連中の地球への送還はいつだ？」

「今日の1600時。100人少々を輸送船に詰め込んだところだ」

「忙しくなるな。声明はどうした？」

「NewDesides（ニューディサイズ）って名前で出しといたよ。徹底抗戦の声明をな」

「新たな決意の意味ならDecision（ディシジョン）じゃ無いのか？」

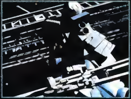
「Disside（ディスサイド）、反対って意味もあるからな」

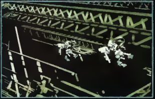
「成る程ね。まあ、首領はお前だ。好きにしろよ」

宇宙世紀0088年2月22日。エゥーゴのメールシュトローム作戦、及びそれに続くコロニーレーザー攻防戦でティターンズは敗北を喫し、グリプス戦争の第一段階は終結した。だが、この戦いである程度の戦力を疲弊したとは言えアクシズ、ネ・オジオンの存在は地球連邦にとっては脅威であった。早期決戦は有り得なかったものの、エゥーゴとティターンズのしがらみが残った地球連邦軍にとっては連邦軍内の意志統一が最優先課題であった。連邦軍内が混乱している時期に付け込んでネオ・ジオンに攻撃されれば、いかに戦力が上回ろうともひとたまりもない。この点で最も障害となったのがティターンズの残党と親ティターンズの月面自治都市の存在である。正確に言えば彼らは連邦政府の政策をエゥーゴ寄りと誤解している地球至上主義者である。

この中でも反乱を起こして辺境の小惑星ベズンに立てこもる一団は精鋭の教導団を母体とし、生産設備とある程度の戦力を備えている為に最も危険と看做され、早期排除が計画された。この決定はメールシュトローム作戦と同時期に下されていたのである。

ここに地球連邦軍は今ではニューディサイズと名乗る反乱軍の討伐隊の編成を急ぐ事となる。しかし、対ネオジオン戦を控えたこの時期に大兵力を割くわけには行かない。故に連邦軍総司令部はこの討伐隊を少数精鋭部隊として編成せざるを得なかった。この任務の遂行には新造のアーガマ級強襲用宇宙巡洋艦「ペガサスIII」が投入され、これに加えて現状で使用可能なサラミス級(改)宇宙巡洋艦4隻をもって先遣艦隊を編成する事となった。この先遣艦隊はα任務部隊（タスクフォース・アルファ）(注　α任務という任務に就く部隊という意味では無い。タスクフォースという語は機動部隊又は任務部隊という訳語が与えられているが、本文中では機動部隊という訳語ではMS部隊と混同され易いために任務部隊と表記する。つまり「ある任務のために編成されたα番目の宇宙艦隊」という意味である)と呼ばれ、編成系統上はコロニーレーザー攻防戦の後始末のた





E----F
0102
00 00 2

めに低軌道ステーションに待機していた地球本隊艦隊に所属する。α任務部隊の作戦の遂行状況によっては、本隊であるこの艦隊が討伐作戦に乗り出すことになっていた。

α任務部隊は外見は精鋭部隊であった。しかし、その実体は新任の艦長に指揮された実戦未経験艦と不採用になったMSを寄せ集めた張子の虎（ペーパータイガー）である。

ソヴィエト管区、地球連邦軍バイコヌール打ち上げ基地。

宇宙世紀0088年２月25日。

朱に染まった夕焼けの空の下、ペガサスⅢを含む５隻の宇宙船が途方もなく巨大なブースター・ロケットを装備して打ち上げの時を待っている。各宇宙船は巨大な円錐形のフェアリングを装着し、本当は円錐形なのだが５つのピラミッドの様に見えた。

やがて空が朱から藍へ、そして漆黒へと変わると打ち上げ管制所からカウントダウンが伝えられた。無機質な声が淡々と数字を数えて行く。

COUNTDOWN COUNTDO

…60 59 58 57 56 55 54 53…

DOWN COUNTDOWN CO

ペガサスⅢのブリッジで、艦長に任命されたばかりのイートン・ヒースロウ少佐は目まぐるしく変化するデジタル・カウンターの液晶表示を呆然と眺めていた。彼の身体は既にヘッドに横になったシートに固定されている。他のブリッジ・クルーも同様の姿勢だ。打ち上げは殆ど自動で行なわれるからやることは少ない。大部分のクルーは低軌道ステーションで合流する事になっている。５つのピラミッドは水蒸気の白雲を吹き上げて打ち上げの瞬間に備え始めた。

COUNTDOUN COUNTDO

…10 9 8 7 6 5 4 3 2 1…

DOWN COUNTDOWN CO

金属的な声と同時にヒースロウの眼前の液晶が０を告げる。一瞬、世界はまばゆい光と大地を揺るがす大音響に支配された。

５つの円錐ピラミッドは重々しくゆっくりと、着実に重力に逆らって行く。その力は徐々に増大し、巨大なピラミッド群は地球の衛星軌道に達した。やがてブースター・ロケットが切り離され、円錐ピラミッドも排除されると地球光を背に受けて濃紺の宇宙空間にペガサスⅢとサラミス級(改)の淡いグレイの船体、その本来の姿が現れた。

第2章
SKIRMISH
前哨戦

小惑星ペズン近傍宙域。

モニタースクリーンに広がった赤い光が、そのGMⅢのパイロットの見た最後の光景だった。

その遥か後方、巨大な電子機器コンテナを背負った１機のMSが密かに漂っている。ピクリともせず、操縦者もない残骸のように見えるが、EWAC（イーワック）ネロと呼ばれるこのMSは様々なパルスに耳を傾け、静寂の闇に自らも見えない手で辺りを注意深く探っているのだ。

EWACネロの電子戦担当士官は暗く狭いコクピットで自機の戦術管制ディスプレイを無表情に見つめている。ディスプレイからの光が彼のヘルメット・バイザーを虹色に染めていた。

MANEUVER MANEUVER

除 敵

敵 友

友 友 友

友

MANEUVER MANEUVER

敵 爆

爆 爆 敵 爆

友 敵

MANEUVER MANEUVER

ディスプレイからは一つ、また一つと友軍機を示す緑の輝点が消滅して行く。今、最後の輝点が消滅し、敵機を示す二つの赤い輝点だけが残ったところだ。

「全滅、か…。ものの５分と持っちゃあいない…」

「早いとこズラかりますか？」パイロットが囁（ささや）く様に言う。

巨人の死骸の様に見えたEWACネロの背部の推進ノズルが雷の様にボウッと青白く光を放った。

「畜生（シット）、気付きやがった！」

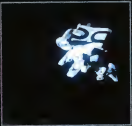
ディスプレイの二つの赤い輝点はスピードを上げて自機へ向かってくる。EWACネロのパイロットは機体をAMBACで反転させるとマニュアル通りの退避行動に移り、逃走を開始した。

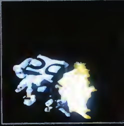
後方から赤いビームが襲いかかる。その本数は次第に増してきていた。

「ヤバイな…」パイロットがつぶやく隣に電子戦担当士官の視線はディスプレイ上に並んだコマンドの一つを選択する。

Ada（エイダランゲージ）言語から進化したAda＝F言語に翻訳された戦闘データが奔流となって瞬時にEWACネロのデータバンクから流れ出した。

「データはポッドに転送した！」





「O'key, here we go!」

パイロットがコンソールの右手のスイッチを叩く。EWACネロのバックパックの中央から４本のデータポッドがシュッと空気漏れの様なかすかな音を立てて分離し、虚空に吸い込まれて行った。その瞬間、赤い光条が二つ、EWACネロの背から腹へと貫き青白い爆球へと変えた。

「電子偵察機、撃墜か。データポッドは射出されただろうな」ゼク・アインのクレイはペアを組んだ僚機のオフショーにそう言った。

「可哀そうに。先行して我々と交戦したGMの連中は強行偵察のオトリに使われたんですね」

「効率の為には個人の人格を無視される。これが戦争だ。よく覚えておけよ」

実戦経験の浅かったオフショーは上官の言葉にただ頷くほか無かった。ただ、自分の放った光条が人間の生命を奪ったのだという実感が不思議と湧かなかったことだけは事実だった。まだオフショーにはスポーツの勝負と戦争の実体の区別は付いていない。

地球低軌道上の浮きドック兼連絡ステーション"ペンタ"。五角形を成していることから付けられた愛称である。円筒状の中心核から放射状に５本の円筒状構造物が突き出し、さらにこれに桟橋にあたる全長２㎞に及ぶ宇宙船係留ブームが延びている。ここは通常、地球連邦軍本星艦隊が駐留している。地球を出発したα任務部隊の５隻はこの大艦隊の係留されているブームの端に身を休め、最終補給を受けていた。α任務部隊の大半の乗組員の乗艦やMS等の機材の搭載もここで行なわれる事になっていた。

リョウ・ルーツは突然に実戦部隊配属を命じられて時はさすがに面食らった。自分たち実験MS隊は実戦部隊のパイロットたちが使う為の、新しいMSの安全性や操縦性などのデーターを録る為の体の良いモルモットなのだと教育軍部から聞かされてきたからだ。だが、基地司令は新鋭MSのパイロットは自分だと告げたのだ。「なぜ自分が選ばれたのか？」という疑問がよぎったが持ち前の自信過剰がそれをすぐに吹き飛ばした。

「自分がα任務部隊MS戦闘司令のストール・マニングス大尉だ。全員着席してよろしい」

ブリーフィングルームにごった返しているMSパイロットたちに向かって演壇に立った男が良く通る大声で告げた。眼光は鋭く、髭はきれいに刈り揃えてある。襟元まできっちりと留められたパイロット・スーツと背骨がピンと伸びた姿勢がいかにも軍人らしい几帳面さを漂わせていた。

ルーツはブリーフィングルームで同期のシン・タリブトを見つけると隣の席に座った。

「よぉ、シン。あのオッサンどう思うよ？」

「堅い堅いタイプだな。軍人臭さがプンプンだぜ…」

「俺ァ、好きだね」

「お前、男の趣味が有ったのか」と片方の眉を吊り上げた。

「バーカ。張り甲斐が有るって意味だよ。あのタイプは今までの俺の上得意だ」

小声で話していたとは言え、話し声はマニングスに届いたらしい。ルーツが正面に目をやると睨みつけているマニングスの視線と出会った。ルーツは場の雰囲気を察して少しおとなしくした方が得策だと判断した。こういった判断は彼の天賦の才だ。

「諸君に。これより作戦概要を述べる」

マニングスが意地の悪い外宇宙の教官の様な態度で作戦の説明をしかけた時、ブリーフィングルームの前のドアが開いた。巨漢のパイロットが呆然と立っている。

「あっ、し、失礼しました」と巨漢はドアを閉めて後ろのドアへ行こうとする。

「貴様、この部隊か!?」とマニングスが尋ねると巨漢は首を縦にコクンと振った。

「じゃあ、早く着席せんか！」

「は、はぁ…。しかし、席が…」巨漢は室内を見回して言った。

「床にでも座っている！　貴様の官、姓名は！」

さすがにマニングスも頭に来ていた。

「テックス・ウェスト少尉であります」

マニングスは演壇上の名簿を一瞥した。

「ほぉ、カラバ出身か…」

カラバの名を聞いた瞬間にパイロットたちから失笑が漏れた。カラバとはグリプス戦争でエゥーゴの地球上での支援組織であった。それ故、彼らの活動は基本的に地球の大気圏内に限定されていた。これからα任務部隊が臨むのは宇宙での空間戦闘である。地上を這いずり回っていた奴に宇宙空間で一体何が出来るというのだ。それがパイロットたちを笑わせたのだ。

ウエストが最前列の床にドッカと座ると、マニングスは気を取り直して任務説明に取り掛かった。ブリーフィングルームのスクリーンに小惑星ペズンと１日おきの移動軌跡が投影される。

「１カ月前、旧ティターンズ派の教導団団員が反乱を起こし、ペズンを占拠した。現在、彼らは核パルス推進によってペズンをL4に定置させている。彼らの目的は定かではないが、恐らく地球連邦政府に対する政治的アピールであると思われる。彼らの声明によればペズンを地球に叩き付ける事は無いようだ」

スクリーンの映像が切り替わった。

「これは１週間前、ペズンへ強行偵察に向かったサイド２駐留の第127部隊が全滅した時の模様だ。残念ながら回収できたデータポッドは一つだけだった」

スクリーンには六つの緑色の輝点に二つの赤い輝点が接近し、次々と消滅させて行く映像が映し出されている。スクリーンの右手に開かれたウィンドウには個々のMSの機動がポリゴナル処理された画像で具体的に映し出されていた。

DESTROYED DESTROY

時間　04:35 51

STROYED DESTROYED

映像は最後の緑色の輝点が消滅したところで停止した。

「ヒュー、４分35秒かよ！　冗談、冗談！」

ルーツが身を乗り出して叫んだ。他のパイロットたちも同意なのだろう。何人かが頷いた。

「冗談なら良いが、残念ながらこれは事実だ。これが我々の戦わなければならない相手の実力だという事を各自、肝に銘じておいて欲しい」

マニングスの背景の映像は６分割されて今のMSの戦闘がリプレイされている。

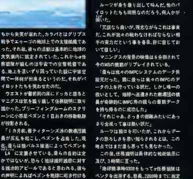
「彼らは我々のIMPCシステムのデータ供給元だった。既に彼らは我々のIMPCのデータの上を行っている訳だ。しかし唯一の救いとして、地球へ送還された教導団の団員が奇跡的にIMPC用の彼らの最新データを持ち帰るのに成功した」

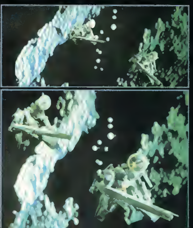
「それじゃあ、さっきの部隊みたいにあっさり全滅って事は無い訳だ」

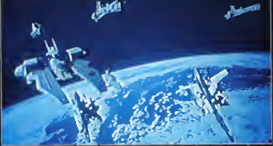
ルーツは軽口を叩いたが、これからデータの恐ろしさを思い知らされるとは、この時点ではまだ夢にも思っても見なかった。

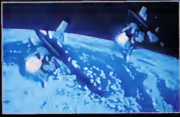
この後、任務説明は具体的な戦術訓示に及び、３時間に亘った。

「地球標準時0300をもってα任務部隊はペンタを出港する。総員、2200時までに指定









の艦へ乗艦するように。以上」

地球標準時0300。ペガサスIIIを中心とした５隻の宇宙艦はMSとパイロットたちを載せ、推進剤の青白い光の線を引いてペンタを後にした。

「まいったね、あのオッサンも一緒だぜ」

ペガサスIIIの乗組員との顔合せを終えた後、ルーツは同じ隊に組み込む事になったクリプトと食堂でコーヒーのチューブを吸いながら暇をつぶしていた。

「しょうがネェよ。艦隊旗艦だからな。艦隊司令が乗艦すんのは当り前だろ」

「でも、何でお前だけ中尉待遇なんだよ」

「俺はFAZZ隊の指揮官だろ。お前は司令直属で部下がいねェからよ」

「納得できねェな。俺と代われよ」ルーツはクリプトの方が１階級上なのが気に食わないのだ。

「それを納得するのが軍隊って所だ」

「そんなもんかねェ」

MSの整備、戦術調整を行ないつつ艦隊はペズンの可視宙域に到達した。この動きは当然ながらニューディサイズ側にも察知されていた。

ENEMY ENEMY ENEMY

艦種：アーガマ級　１
　　　サラミス(改)級　４
彼我相対戦力：１ 0.987 ■

ENEMY ENEMY ENEMY

「連邦艦隊、５隻確認しました」

まだ若いオペレーターがコッドに報告する。ペズンでは防備を万全にする為の作業が不眠不休の状態で続けられていたが、最後の「詰め」が残っていた。

「この大事な時に…。指揮官のデーターは取れるか？」

「やってみますが、少々古くなるかも知れません。連邦のメイン・コンピューターとのリンクから外されているものですから」

PROFILE PROFILE P

艦名：アーガマ級　ペガサスIII
艦長：イートン・F・ヒースロウ
階級：少佐
評価：グリーン
高等士官学校在籍中の評価、並びに以前の艦務評定はファイル0083-014863を参照のこと ■

E PROFILE PROFILE

「フン、高等士官学校出のヒヨ子か。教則通りの攻撃しか出来んだろう。艦長が艦隊の指揮をとっているなら臨時編成の艦隊かオトリだな。MS隊の指揮官は分かるか？」

「新造艦ですからデーターに有りません。MS戦力も同様にデーターが有りません」

「よし。まぁ、この程度なら熟練者が乗っている筈は無いだろう。MS隊だけで十分だ。オフショーの隊にやらせろ。母艦攻撃だけで構わん」

コッドの命により、ペズンのMSハンガーではオフショーの第１攻撃隊が出撃準備を整える。ゼク・アインの武装が長距離狙撃銃、連射ガンナータイプに換装された。

「ジョッシュ・オフショー、第１攻撃隊、出るッ！」

ゼク・アインは編隊を組んでα任務艦隊の迎撃に向かう。

「時間を稼ぐだけで良い。ちょっと刺してやるだけで十分だぞ。無理をするな」

コッドの声がコクピットに響く。紅顔のオフショーはヘルメットの中で微笑した。彼は他人に気を掛けてもらえるのが好きだった。

「クリプト中尉、シン・クリプト！　MSデッキへ！」

0600時。突然、耳元のスピーカーが、がなり立てた。

「嫌なモーニングコールだね」クリプトはボサボサになった髪の毛を乱暴に手でなでつけるとベッドの固定ベルトを外し、マジックテープのシーツからべりべりと身体を引き離す。手早く艦内作業着からパイロット・スーツに着替えるとMSデッキのパイロット・ピットに急いだ。パイロット・ピットでは既にマニングスが待っていた。

「クリプト中尉、出撃だ」マニングスはぶっきらぼうに告げた。

「目標は何でありますか？」実戦出撃を告げられたクリプトは緊張でしおらしく尋いた。

「うむ。現在、艦隊はペズンの可視宙域に入ったが、ペズンからも迎撃MSが出た。この距離からMSが接近するのは推進剤から考えても無理だろう。恐らく、長距離狙撃を考えている筈だ。今ここで艦砲射撃やミサイルを使っても、対象が小さ過ぎるから無駄弾になる。そこで大火力と長射程力を持った貴様のFAZZ隊の出番という訳だ」

「了解しました」

「無理はせんで良い。戦果を焦るなよ」

クリプトは敬礼するとハンガーに出て、FAZZのコクピットに滑り込んだ。レーザー通信モニターに開いたウィンドウに僚機のパイロット、グリソム少尉の顔が映った。彼も士官学校の同期だ。

「お目覚めかい？」

「あぁ、しっかりとな。オルドリンは？」

「スタンバイしてる。彼はバックアップだ」

「O.K.」とクリプトはモニターをペガサスIIIの管制室に切り替えた。「よーし、FAZZ隊、出るぞ！」

ペガサスIIIの２基の電磁カタパルトから勢い良くハイパー・メガ・カノンを携えたFAZZが飛び立って行った。

射撃準備宙域に入った途端、クリプトは嫌な感じを受けた。殺気とでも言おうか。その瞬間、前方から極小な宇宙塵をキラキラと反射させながら赤い光が襲ってきた。

「回避！　センサー最大レンジへ」クリプトは逆加速をかけてビームの予想軌道の範囲外へ機体を退避させると無線封止の禁を破ってグリソムに告げた。

「奴らがどこから撃って来ているか分かるか!?」

そう言いながらクリプトは360°モニターの前方に開いたウィンドウのデーターを凝視する。ウィンドウはリニアシートの動きに連動して常に彼の視野の正面右側に有る。かすかに赤い輝点が４つ見える。

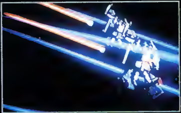
POSITION POSITION

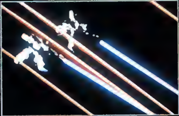
敵　　　　敵
　　　艦
　敵　　　　敵

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

射程内敵機：４ ■

POSITION POSITION





「射程内に4機！　他にも居そうだ、注意しろよ！」

「有効射程はこっちの方が長い。さっきのはハッタリだ」グリソムが冷静に答えた。

「よし、グリソム。俺が1撃射ったら±5°の範囲で修正して射撃してくれ」

クリプトのFAZAはハイパー・メガ・カノンを構えて発射した。青く澄んだ光が砲口からほとばしり、恐るべき速さを持った光の固まりとなって漆黒の闇に吸い込まれて行った。1秒、2秒、3秒、…。

「クソッ、外れか！」

すかさずグリソム機もクリプト機の射線を修正して射撃する。ハイパー・メガ・カノンはチャージに時間がかかるのが欠点だが、2機が交互に射撃する運用法はその欠点を十分とは言えないまでもカバーするに足るものだった。次から次へとペガサスIII搭載MS中で最も強力なビームがつるべ射ちされる。

「何だ、このビームは！　艦砲射撃かッ！」

オフショーは頭上を飛び去った太い光条に驚きの色を隠せなかった。そのビームの効果半径からして戦艦の主砲に匹敵したのだ。戦艦が単独のMSを長距離から狙撃することは有り得ない。だが、このビームは明らかに精密射撃を狙った物で射点が大きく変化している。結論は二つ。敵にモビルアーマーが居るか、大火力を運用出来るMSが居るかだ。

「奴らも長距離砲戦のつもりか…」

しかし、この時代になってもまだまだ数万kmオーダーでの砲戦は確実性に欠けていた。赤と青のビームが宇宙空間を交差し、その度に宇宙塵がきらめいてこの危険なショーを演出する。MSにしては膨大な距離を挟んでの射っては回避、射っては回避という砲撃戦は互いに決定的な打撃を与えられずにいた。

WEAPON WEAPON WEA

ジェネレーター出力低下
メイン・ウェポン変更の要を認む
使用継続は機体損傷確率89 657889%
****
使用継続の際に推測される損傷オプションは次のファイル通り　■
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

PON WEAPON WEAPON

「チッ、振切れた」クリプトはウィンドウの緊急警告表示に毒づいた。「俺もだ」とグリソムが答える。

「バックアップのオルドリンの出撃を要請するか？」

「いや、その必要は無いようだぞ」

モニターの索敵データーは有効射程内に敵がいないことを告げていた。撤退したのだ。

一方オフショーはコッドから「花壇の手入れは終った」という暗号通信を受け、部隊を率いてベズンへと撤退の途についた。彼は自分に与えられた時間稼ぎの足止め任務が成功したことに満足していた。

第3章

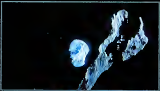
SALLY FORTH!S=GUNDAM
Sガンダム、出撃！

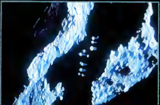
「悪魔の花園」。主に旧西紀1940年代に戦われた第二次世界大戦中、北アフリカの戦線においてドイツ軍がトブルク戦線に敷設した地雷原と同じ名前を与えられたベズンの防衛機構は、その名前の由来の元になった地雷原と同様に恐るべき物だった。

この防衛機構は次のような3段階から成っている。ベズンを中心として最外縁にはまず、「1年戦争」中ソロモン攻略戦においてジオン軍に使用され意外なほど効果を発揮した衛星ミサイル群が設置されている。衛星ミサイルは宇宙空間に浮遊している岩石塊や戦艦の残骸といった大きな質量を持った物に推進器を取り付けただけの簡単な物で爆発はせず、この質量を直接、敵にぶつけるローテク・省エネ兵器だ。その内側の宙域にはサラミス級巡洋艦の改装工事の際に取り外された砲塔が仮設砲台に設置されて漂っている。この砲台はベズンの要塞砲としての役割を果たす筈になっていた。廃品利用とは言え、巡洋艦の主砲である。その威力は全く侮り難いものが有った。各砲台はSOL7804と呼ばれる発電衛星から電力供給を受けている。コッドがオフショーに告げた「花壇の手入れは終った」とは、各砲台と発電衛星のリンクが完了したことを示すものだったのだ。

「1年戦争」後、地球－月間の宇宙空間には戦災の為に放棄された小惑星やコロニーが無数に存在していた。SOL7804は元々、L4のサイド2のコロニーに電力を供給する為の発電衛星であったが幸いにして戦災による破損は極めて軽微であり、まだ稼働状態にあった。ニューディサイズはベズンの防衛機構強化の為に、この放棄されていたSOL7804に目を付けたのである。ベズンがL4に位置したのはこういう理由が有ったのだ。

ベズンの最終防衛網はニューディサイズ艦隊と熟練パイロットのMS隊である。たった5機のα任務部隊などすぐに壊滅させられてしまうだろうと思われた。そう、「悪魔の花園」に咲く光の花となって…。





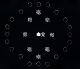
「やはり時間稼ぎだ！クソッ──」

「状況を報告してくれんかね、マニングス大尉。何の時間稼ぎなんだ？」

艦隊のヒースロウ少佐がマニングスの背中の艦長席から尋ねた。

このトンチキ野郎、どこに目を付けていやがったんだ、と思いながらマニングスはブリッジのメイン・モニターを戦闘情報に切り替えて言った。

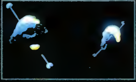
INFO INFO INFO IN



FO INFO INFO INFO

「ベズン周辺宙域の残骸を残骸の自由度

動艦、並びに浮遊軌道から選択して投影しています。立派な要塞ですよ。ベズンは‥」
　3D概視図を見せられたヒースロウは驚愕した。
「なぜ、なぜだ？　FAZZ隊の出撃前に放った偵察ドローンで調べた時にはこんな‥」
「そう、ただの残骸にしか見えなかった。前の戦争の時にはここはジオンに真っ先にやられたから残骸が大量に浮遊しているのは当然だと少佐殿と戦闘情報評価スタッフは考えてしまった」
　そこまで聞くとヒースロウは通信士にペンタへの緊急発信を、操舵手に転進を命令した。

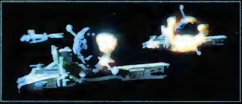


「艦長、回避行動は無駄です。あの要塞が生きているなら巡洋艦が3艦居るようなものです。退避行動に移れば背後から砲撃されますよ。我々は最速前進を続けてきましたから既に相手の有効射程内に十分に捉えられています。ペンタへのレーザー発信が中継衛星を経由して届くまでに約1時間、ペンタから艦隊が発進してこの宙域に到達するのに3日かかります。その間に、我々は宇宙の塵になってしまいます」
「それでは君に何か方法は有るのかね？」
「やらないよりもマシな方法なら‥」
「よろしい、聞こう」

　ヒースロウはマニングスの「やらないよりマシ」な意見を受け入れて、艦隊に逆加速を行わせつつあった。その間にベズンの衛星ミサイルが動き出した。
「慌てるな。乱数加速はしない筈だ」
　ヒースロウより先にマニングスが怒鳴る。
「艦長は私だ。マニングス大尉」ヒースロウは高等士官学校出の意地を見せると「武器使用自由！　有効射程内で各個射撃開始」と砲術士官に命じた。ペガサスⅢの主砲が衛星ミサイル群に指向される。

TARGET　TARGET　TAR
GET　TARGET　TARGET

　衛星ミサイルは肉眼ではかすかな光の点にしか見えない。まだ十分に距離は有る。砲雷士官は艦隊防宙システムによって艦隊内で振り分けられた衛星ミサイルの一つに照準を合わせてメガ粒子砲を発射した。ペガサスⅢを中心に球陣形（旗艦を中心に球形に艦艇を配置する陣形）の第1警戒体制で航行していたサラミス（改）級巡洋艦からも火線が伸びる。
　数秒の後、かすかな光の点に過ぎない衛星ミサイル群は膨らんだ光の球になった。
「第一斉射、命中！６発が弾幕を突破！」
「昔より精度が向上したな」
　砲術士官の報告にマニングスは「1年戦争」の頃の艦砲の命中精度を思い出していた。だがMSの様な機動力を持った目標に対しては精度がグッと低下するだろう。確かに艦砲の命中精度は向上したが、MSの機動力と危機管理能力も向上しているからだ。
「第二斉射及び近距離防衛ミサイル準備！」
　ヒースロウが命じた時、観測員がまた悲鳴を上げた。
「ベズンからビーム発射を確認！」
「優先順位変更、全艦、対ビーム弾投射！」



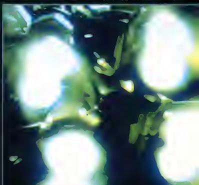
　ヒースロウの命令に従って砲術士官は火器管制系統を素早く切り替える。この操作はモニターに表示されたコマンドをオペレーターが見るだけで選択される視線追従式である。ペガサスⅢの武器投射台に流線型の無人機がせり上がってセットされ、艦の後進方向へ弧を描いて投射された。ドローンは艦後方でパッと割れると高分子ガスを発生させる。ガスは球状に広がり、各艦はガス球の中に後部を預けた。このガスは「1年戦争」時、ビーム撹乱膜として運用されたものと同様で、ビームを減衰させる効果を持つ。
「総員、衝撃に備えよ！」
　いかにビーム撹乱膜を張ったところでビームの威力を全て打ち消す訳には行かない。減衰させられたとは言えビームはα任務部隊の艦艇を襲い、激しく揺さぶった。動揺するブリッジでヒースロウは矢継ぎ早に命令を下して行く。
「各ブロック、被害報告。対ビーム弾追加発射。近距離防衛ミサイル発射！」

「敵はビーム撹乱膜を張って後退中です」
　ベズンではオペレーターの声にコッドが満足げに頷いていた。コッドの横に座ったクレイは熱心に戦況を示すメイン・モニターを凝視していた。
「トッシュ、そう深刻な状況じゃあ無い。MSの出番は無さそうだな」
「うむ。だが連中が有効射程外へ退避してからが問題だ。何かやりそうな予感がする」
「馬鹿言え。互いに射程外だ。連中は恐らく本隊の到着を待っているだけで動きはせん。この防衛網を突破して一撃を加えるならMSを使うだろうが、そんなバケモノじみた加速力のMSは聞いたことがない。あの艦隊は通常戦力の分遣艦隊だ。MAを搭載している艦は随伴していないはずだ」
「甘いな、ブレイブ。俺は艦隊一艦艦隊の出来るMSを知っている」
「Zか!?　しかし、あれは量産機じゃないぞ。それにアーガマに搭載されている筈だ。Zはコロニーレーザー戦でダメージを‥」
「違う！　Zの量産化プランは存在していた。それに、その後継機が開発中だと聞いた事が有る。もし実戦配備されていれば‥」
「そう言えばジョッシュが交戦した相手、戦艦クラスの火力だったと‥」
「もし、そんなMSにSOLを叩かれれば砲台は無力化するぞ。SOLの防御を強化するんだ！」
「まあ、そんなに心配するな。仮にそんなMSが配属されていてもせいぜい1機だ。恐れることはない。貴殿は心配性過ぎる。大火力のMSは鈍重だと相場は決まっている」
「そうだと良いが、やられてからでは遅すぎるのだぞ、ブレイブ。あれから8年も経っているのだ。テクノロジーは8年も有れば10倍は進む。大火力高機動のMSが存在してもおかしくないのだからな」
「我々にもツヴァイが有るようにか？　ではツヴァイをぶつければ良い」コッドは一度、こうと決めたら主張を曲げぬ男だった。

　α任務部隊は対ビーム弾を投射しつつ、ベズンの砲の有効射程距離から退避していた。対ビーム弾は相手のビームの効果を減殺するが、同時にこの撹乱膜の中に逃げ込んだ自分自身のビーム兵器も無力化されてしまう。その状態では戦闘は勢いミサイル戦に限定されてしまうのは自明の理であった。この時代のミサイルはほぼ無誘導弾に等しく、確実性に欠ける。故にミサイルは連発による弾幕効果しか期待できず、もっぱら時限信管を装着した小さなミサイルを大量に発射して防衛網を展開するのがミサイル戦の主流であった。

FLEET　FLEET　FLEET
TOP
FLEET　FLEET　FLEET

「衛星弾2発、ミサイル弾幕を突破！〝タカオ〟と〝ロングビーチ〟に向かいます！」
　観測員がモニターを見つめて叫ぶ。先ほどの艦砲射撃で射ちもらした衛星ミサイル6発のうち2発だ。〝タカオ〟はペガサスⅢの前方、〝ロングビーチ〟は左舷下方に位置する。
「ミサイル、第2斉射用意！」
「間に合いません」
　標的となった2艦のサラミス（改）級巡洋艦、〝タカオ〟と〝ロングビーチ〟のブリッジでは砲術士官たちが火器管制システムを個艦防御システムへ変更する。グングンと接近してくる衛星ミサイルに小口径の対空砲が指向される。退避行動に移ってももう遅い。宇宙艦はMSのようにそうヒョイヒョイと移動が出来るわけではない。やるしかないのだ。
「がんばってくれ…」ペガサスⅢを始めとした標的外の艦の乗組員たちは2艦の幸運を祈るだけだった。
　対空砲が発射され、衛星ミサイルに命中



して行く。衛星ミサイルは対空砲の弾幕でまるで白昼の無声映画のように除々に崩壊して行くが、その質量を消し去るには荷が重かった。

「せめて軌道が少しでも変われば…」

狙いも空しく衛星ミサイルは崩壊しながらも正確に2艦に向かって行く。"タカオ"はブリッジの基部をもぎとられながら、"ロングビーチ"は艦首左舷のミサイル発射管から艦体の長軸方向に向かって衝撃を受ける。

あぁ、とペガサスIIIのブリッジ要員たちのため息ともつかぬ落胆の声が艦内通信の一般周波数帯を埋め尽くした。

ゴウッ、ゴゴゴ…。衛星ミサイルは2隻にめり込んで行く。「巡洋艦」とは言え宇宙艦である。その装甲は海上の軍艦と比べれば紙のような薄さだ。宇宙艦の防御はビーム兵器には対ビーム弾と艦体の表面に塗布された反射塗料、ミサイルに対しては対ミサイル・ミサイル(AMM)弾幕とされている。

「"タカオ""ロングビーチ"…沈みます」監視員はやや上擦った声でヒースロウに告げた。

2艦は衛星ミサイルの加速質量に押されて前方からひしゃげ始め、不気味な形にねじ曲って行く。歪みが艦体後方の機関部に生じた時、2隻の巡洋艦は爆発球と化した。

「"タカオ"と"ロングビーチ"の生存者を確認しろ」

「艦長、生存者は居ないでしょう」

ヘルメットの奥でマニングスが目を細めて言った。

「惨敗だ。2艦の乗組員たちを無駄死にさせてしまった…」

「いや、初めての戦闘、艦隊戦闘にしては上等ですよ。5隻中、2隻を失っただけです」

「2隻だけだと⁉　2隻もだよ、君。何人が死んだと思っているんだ？　それがベテランの神経なのか⁉　人間としての…」

「少尉はまだ、これが戦争だという現実を認識されていない。人間では戦場を生き延びることは出来ません。質量弾が艦隊旗艦の本艦に直撃していれば艦隊の統制力が無くなっていたところです。その方が惨敗です」

「有効射程圏外へ離脱しました」と航法士が割って入った。

「艦長、例の"やらないよりマシ"な作戦を決行させて頂きたい」マニングスの声は神経質だった。

「これ以上、戦死者を出すつもりか？」

「そうしない為に実行するのですよ」

「駄目だ。本隊の到着を待ってからだ」

「タイミングですよ、艦長。今だからこそ敵にも余裕が出来ている筈です。奇襲はタイミングと大胆さが成功ポイント、でしたな」

マニングスにきっぱりと言い切られたヒースロウは自分の無能さを乗組員たちの前で嘲笑されたと受け取った。沸き上がる怒りで顔が赤くなった。

「よし。マニングス大尉、作戦を実行し給え。但し、これは君の権限で行なったものであるという事を理解しておき給え」

保身か。高等士官学校はさすがに連邦軍将官の養成学校だけの事は有るな、と、マニングスは思った。2艦を失ったこの「小僧」は自分の将来しか見えていないのだ。今回の作戦に失敗したらこいつは俺に全責任をなすりつける気かも知れない。それも良いだろう。ケチな恩給がもらえなくなるだけだ。だが、俺は失敗などせんぞ。失敗すれば"タカオ"と"ロングビーチ"の乗組員たちはそれこそ無駄死にだ…。

2時間後、ペガサスIIIのMSデッキに異様な形のMSが引き出された。その機体の名称をSガンダムと言う。パイロットはリョウ・ルーツだった。様々な機構を盛り込んだ、この異形の新鋭機は今、下半身を無骨なブースター・ユニットに包まれていた。これはSガンダムの長距離巡行、並びに高加速モードである。艦の両舷のカタパルトには既にZプラスと呼ばれるZガンダムの量産機がセットされていた。2機ともウェイブライダー形態を取っている為に人型では無い。

「分かっているだろうな、ルーツ。貴様の目標はただ一つ、発電衛星SOL7604だけだ。他のものは気にせんで良い」

「分かったよ。俺ァ、今までドンパチやりたくてウズウズしてたんだ。つまんねェー艦隊戦だけで出番が無かったからな。早く実戦ってヤツがやりてェのよ！」

360°モニターのウィンドウに映ったマニングスの顔に向かって自信たっぷりに言った。

「自信は結構だ。お前に全てがかかっているんだからな」

マニングスは作戦終了までこの跳ねっかえりを良い気にさせておいた方が無難だと判断した。

「操作はシミュレーターと変わんねーし、いつでもOKだ」

シュッと両舷のカタパルトからZプラスが仲良く射出された。

「先行のプラス隊が援護する。FAZZ隊の準備砲撃の1分後に高加速に入れ」

「分かった。手順は覚えてっからよ。早く射ち出してくれや」

ルーツの声に応じたかのようにペガサスIIIのリニア・カタパルトが発進位置へと滑ってくる。鈍い振動をガチンとコクピットに伝えてカタパルト・ラッチがSガンダムを捉えた。

そのペガサスIIIの約1万キロ前方では先行したクリプトのFAZZ隊がダミー隕石の陰に隠れ、攻撃準備を整えていた。モニターのウィンドウに作戦開始の時間がカウントダウンされている。

COUNTDOWN COUNTDO

…—0003…—0002…—0001・0000…

UNTDOWN COUNTDOWN

「ブッ放せッ‼」

クリプトの命令一下、FAZZ隊の3機はハイパー・メガ・ランチャーの砲撃を開始する。

「Sガンダム、リョウ、ルーツ、行くぜッ！」

同じ頃、ペガサスIIIからSガンダムが射出された。

COUNTUP COUNTUP C

…+0001…+0002…+0003…+0004…

P COUNTUP COUNTUP

リニア・カタパルトの加速に通常巡行モードでの質量を加えてSガンダムとZプラスはV字の編隊を組んでFAZZ隊の展開している宙域を目指す。

COUNTUP COUNTUP C

…+0057…+0058…+0059…+0100…

P COUNTUP COUNTUP

「よーしッ、行けェェェッ‼!」

ルーツはZプラスが少し左右に分かれたのを見ると、Sガンダムのスロットルを高加速レンジにブチ込んだ。

ガァァァッとブースター・ユニットが激しくうなりを上げ、ルーツは加速でシートに身体を無理矢理に押し付けられた。たちまちのうちに先行のZプラスを追い抜き、編隊はV字から逆V字に変換した。

「凄エ！」

「派手にブッ飛んで行きやがるぜ！」

「あれがMSかよ⁉」

部隊の展開をしている宙域の上方に推進剤の尾をひいて彗星のように爽快に飛び抜けて行くSガンダムをクリプトたちは呆然として見送った。

「チ・ク・ショ・ウ…、な、何て、か、加速だ・よ」Sガンダムを操縦する当のルーツは爽快どころでは無かった。Sガンダムのこのモードは飽くまで非常用と考えられていた為、装備されている耐Gスーツやリニアシートでもこの推進加速重力を減殺するのは手に余るのだ。何しろ一度も有人実機評価を行なっていない代物なのだ。

クレイはコッドの楽観論を無視して自らゼク・アインに乗り込むとSOLへ向かった。その途中、レーザー通信がコクピットに飛び込んで来た。

「トッシュ！　貴様の言った通りだ。長距離砲撃が始まった！　火線は三つ！」コッドの声だ。

「どのあたりからだ？」

「計測中だ。いや、待て。そんなバカな…」

「どうしたんだ？」

「目茶苦茶な加速で突っ込んでくる奴が居るッ！　MA…、そんな答は…。MSサイズだ！」

やはり、とクレイは思った。新鋭機を待っているのだ。

「ブレイブ、MS隊を緊急発進させろ！」

そう言うとクレイは非常速度でゼク・アインの機体をSOLへと向けた。

クレイの忠告に従い、コッドはオフショーの第一突撃隊とファスト・サイド中尉の率いる第四突撃隊に出撃命令を下す。18機のゼク・アインがSOLへまっしぐらに迎撃に向かって行った。

「ウワッ、ワワワワワ、アアア！」

衛星ミサイル群の漂う宇宙空間をSガンダムはお構い無しに一直線にSOLを目指して飛んで行く。コクピットのルーツは冷汗ものだ。

「駄目だ。Sガンダムの加速に追い付いて行けない…」

ウェストは歯を喰いしばりながらもSガンダムをZプラスで追尾している。

「機動の必要が有るのかよッ！」僚機のシグマン・シェイド少尉がうなり声を上げる。

あっと言う間にペズンの浮き砲台群が展開した宙域に３機のMSは到達した。

「ソ、SOLは、ど、こ、だ、…」

加速Gに圧縮されながらルーツはやっとの事で首を持ち上げて360°モニターのデーターを読み取ることが出来た。

TARGET　TARGET　TAR

目標位置

基準：機体推進方向

上方：035°19″

右方：012°32″

オートパイロット：セット

目標到達予想時間：00 03 0057　■

GET　TARGET　TARGET

目標到達予想時間は刻々とカウントダウンされて行く。続いてルーツは火器管制システムを呼び出すと武器の選択とセッティングに入った。

WEAPON WEAPON WEA

優先順位：

1.ビーム・カノン

目標選定：セット

射撃開始距離：12,000

射撃頻度：精密射撃・モードＡ　■

PON WEAPON WEAPON

「よ、し、ちゃャャ、んンン、とォォォあァァァ、たァァァ、れュェェ、よォォォ！」

耳骨に響く声が妙なビブラートがかかって聞こえる。目標はSOL。成功か失敗かの一発勝負。

「駄目だ！　トレース出来ん！」

コッドがわめいた。浮き砲台の火線はSガンダムを捉える事が出来ず、いたずらに虚空に消える。

「敵機、最終防衛ライン突破！」

オペレーターが冷静さを欠いた声で怒鳴る。

「防ぐ手立ては貴様らしかおらん！」

コッドは司令コンソールのマイクに向かって再びわめいた。そのレーザー通信を受けたMS部隊は直ちに散開するとSOLの周囲に防衛線を引き、マシンガンの連射を開始した。曳光弾がアイスキャンディーの様に、いつ来るか分からぬ敵の方向に吸い込まれて行く。

…８秒…９秒…。オフショーが心の中で10まで数えたとき、虚空の一点にチカッと青白い物が光るのを見た。「来るッ！」直感したオフショーはマシンガンをフルオート・モードで一弾倉分叩き込むとゼク・アインの機体をグイと下方へ回避させた。

「行けェェェエッッッ!!」

Sガンダムの照準が遥か彼方の光点を捉える。SOLだ。この光点はSガンダムの射撃照準装置にはちゃんとSOLとして認識されている筈だ。バウゥムッッッッ…

ビーム・カノンから光が奔流となってほとばしる。強力な運動エネルギーに変換されたミノフスキー粒子は正確に虚空の一点、SOLを目指して飛んで行く。後続の２機のZプラスも射撃を開始する。

ガン、ガン、ガンッッッ――

「チッ、ク、ショ、ウゥゥゥ！」

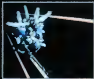
一瞬遅れて敵弾がSガンダムの装甲を打つ。だが、この程度では装甲まだ大丈夫だ。

ビシュウウウゥゥゥ…

闇を切り裂いて光の束がSOLに襲いかかった。その両脇からやや遅れて２本のビームが来る。最初の光は見事にSOLの鈍い灰色の外壁を貫き、SOLの内部構造を分断した。遅れてきたビームは先刻までオフショー機が位置していた宙域を薙ぎ、もう一本のビームは射撃を続けていた第一突撃隊のゼク・アインの一機を串刺しにした。パイロットの絶叫がオフショーのコクピットにもこだました。

「判断が遅ければ自分が…」

オフショーの背中に冷たいものが流れた。それが収まると部下を殺された怒りが沸き上がって来た。それは自分の手駒を減らされたという感覚で、他人の死を悼むものでは無い。その感覚は知らず知らずの内にクレイに叩き込まれたものだとは彼自身、気が付いていない。従順なるがゆえの危険性にオフショーは気が付かないのだ。



「ヤツを逃すな！」

気を取り直してオフショーはゼクのマシンガンの照準を定める。３つの光の球はモニタースクリーン上でグングンと大きさを増して行った。

ドォウ、ドォウ、ドォウ、ドォウ…

銃身を震わせてマシンガンは銃弾を撒き散らして行く。モニターの光球はもう巨大な光の球を背負った異様なMSの姿になっていた。

「これじゃ、特攻、カミカゼじゃねぇかッ！」

弾幕に突っ込んで行くルーツはマニングスを呪った。小便を漏らしそうだ。だが、この高加速を急に止めることは出来ない。この宙域を離脱するまでに減速することは、この状態を続けるよりも危険だ。バシッと何かが吹き飛んだ。

ALARM ALARM ALARM

装甲損傷：	コンディション：
頭　部：20.96%	グリーン
左腕部：40.53%	イエロー
胴体部：12.63%	グリーン

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

左上腕部装甲　飛散

ALARM ALARM ALARM

「左腕の装甲か！」

大した事はない、と強がっていても身体の反応は正直だ。股間に生温かいものが溢れ出た。たった数分の一秒なのにビーム・カノンのチャージの遅さにルーツはいらだった。Sガンダムの第二撃は正確に一機のゼク・アインを射止めていた。

オフショーの前で、また一機のゼクが爆散する。他のゼクを狙った、続く２本のビームは回避され虚空に流れた。その内の一機がクレイ機であった。

バフォォォォォム…

恐るべき速度で３機のMSはニューディサイズMS隊の目前を駆け抜けて行く。後には誘発したMSと射抜かれたSOLが残っただけであった。「何も、出来なかった、のか…？」

オフショーはしばし呆然とした。何というMSなんだ。人間の技術はこうも簡単に機械に負けるものなのか？

「各指揮官は残存機を確認しろ！」

クレイの命令にオフショーは我に返った。オフショーの抱いていた疑問はこの戦闘に参加したニューディサイズのパイロット全員の実感であった。

戦闘宙域を離脱し、逆推進をかけて強引に制動してから１時間。SガンダムとZプラス隊の２機は戦闘宙域を遠回りしてやっとの事でペガサスIIIに帰還して来た。

「結構、ハデにやられちまったな」

傷だらけのSガンダムの上半身を見上げてルーツはポツリと言った。だが、SガンダムよりもZプラスの２機の方がより多くの損傷を被っていた。採用されている装甲材の差である。相対速度が速いため、本来ならば同じ程度の被弾を受けた場合はSガンダムの方がより損傷は激しい筈なのだ。これがGMIIIやネロの様な量産機だったらと思うと背筋が寒くなった。

ルーツはMSデッキから跳んでエアロックに向かう。股間が重く冷たくなっていた。

「よう、大将。ハデにやったみたいじゃないか！」クリプトがパイロット・ピットでルーツを捕まえてそう言った。

「作戦は成功だ。SOL破壊のお陰で奴らの防衛力は確実に半減したぞ」マニングスがルーツに寄ってきて肩を叩いた。

「気安く言ってくれるぜ、全く！　あれじゃ、死ねって言ってるようなモンだぞ!?」ルーツはマニングスに食ってかかったが出撃前の鋭気は無かった。態度も不自然さが感じられる。マニングスはピンと来て小声で言った。「早く処理して来い、ションベン大将」「バ、バカ野郎ッ！　大きなお世話だ」「恥ずかしがる事はない。初陣ではよく有ることだ」マニングスは片方の眉を少し吊り上げた。

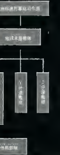
２日後。この間、ニューディサイズとα任務部隊は互いに監視・偵察行動だけに留まり、目立った戦闘は発生しなかった。この日、α任務部隊には失った“タカオ”と“ロングビーチ”の代わりにサイド５駐留の２隻のサラミス（改）級巡洋艦、“ユリシーズ”とカンバーランド”が合流、艦隊は地球出発時と同数に戻った。一方、地球連邦軍司令部はいよいよペズンとニューディサイズの本格的な武力鎮圧を決意した。まさにペズン攻略戦の嵐の前の静けさであった。

第4章
CONQUEST OF PEZUN
ペズン制圧

SOLの砲撃によって、ペズンの浮き砲台へのエネルギー供給は絶たれた結果、ペズンの防衛線は若干の後退を余儀無くされてしまった。しかし、この様な状況に黙っているようなニューディサイズでは無い。この劣勢を挽回するべくペズンでは新たな防衛作戦が立案され、実行に移される事となる。

一方、「ペズンは宇宙要塞なり」というα任務部隊の報に触れた地球連邦軍はペズン攻略の為に地球本星艦隊の本格的な投入を決意、ブライアン・エイノー提督麾下の地球本星艦隊、X分遣艦隊が先鋒としてペンタからペズンへと出撃する事となった。

ORDER ORDER ORDER



ORDER ORDER ORDER

猛将エイノー。将兵たちからはその容貌と行動に親しみを込めて"ハゲタカ提督"というニックネームを奉られていた。エイノーは地球連邦軍高等士官学校の校長となり実戦部隊を退いていたが、今回の事件に際して再び実戦部隊を司令官として返り咲いたのである。連邦政府の評判が良く無い彼を司令官に据えたのには連邦軍内部の事情が絡んでいた。ペズン、及びニューディサイズの武力制圧を決意したとは言え、まだまだ連邦軍内部では穏便に彼らを投降させようとする意見も根強く、将兵からの人望の厚いエイノーを司令官に据えることで最後まで交渉を試みようと言うのである。「人を尊敬する」という意識にはイデオロギーの差異は無縁であるからだ。彼の人望を利用してペズン見事に裏切られる結果となろうとは、誰も考えていなかった。

また連邦政府としては、グリプス戦争における戦力の疲弊、実戦経験指揮官の不足といった面で「現状ではエイノー以外に適任者は無し」と連邦軍より説明され、この決定を受け入れる以外に無かったのである。

小型作業艇に乗っているまだ若い作業員は「威容」という言葉はまさに、この光景の為に存在するに違い無いと思った。

今、低軌道連絡ステーション"ペンタ"には宇宙要塞ソロモン駐留の艦艇を加えた、地球本星艦隊のほとんどが集結していた。大きなコンテナを曳いたちっぽけな作業艇は1時間後に出港が予定されているX分遣艦隊の各艦艇が係留されている係留ブームへと向かう。出港の最終調整に慌ただしいこの時期になって、若い作業員は上司から訳の分からないコンテナを旗艦の"ブル・ラン"まで搬入するようにと命じられた。サイズからするとMSか大型の武器なのだろう。出港直前にこんな荷物を積むなんてどうかしている。推進剤の計算をやり直さにゃならんだろうに、と彼は思った。荷札には「新器材"G"」とだけ書かれていた。秘匿名なのだろう。Gってことはgun(大砲)の略だな。彼は漠然と新式の大砲なんだろうなと思ったきり、後は気にもかけなかった。

他を圧する"ブル・ラン"と"マレンゴ"の2隻のマゼラン級(改)宇宙戦艦を中心に、"パサデナ"、"ヴォルゴグラード""パナマII"、"カシマ""ブラジリア""ダナン""ストックホルム""ドルトムント"の8隻のサラミス級(改)宇宙巡洋艦、そしてMS揚陸艦として改装を受け、補助空母化された"イオージマ"、"イワン・ロゴフ"の2隻のコロンブス級(改)輸送艦、並びに通常の補給任務に就くコロンブス級輸送艦6隻が整列している。その周りを多くの作業艇が忙しく飛び回っていた。

ニューディサイズ討伐隊の旗艦である戦艦"ブル・ラン"には提督の座乗を示すフラッグ・プレートが誇らしげに掲げられている。この艦はかつてのマゼラン級戦艦にMS運用能力を持たせた物だ。かつての海上艦で言えば航空戦艦にあたる。その艦内、自分用に与えられた士官室で、エイノーは歴戦の宇宙戦艦につきものの、懐かしい腐ったタマネギのような匂いと酸っぱい匂いをかいでいた。ペガサスIIIの様な最新鋭艦は真新しいペンキとプラスティックや金属の匂いが充満しているのだが、歴戦の艦は一般に、慣れない人間にとっては気絶しそうな異様な匂いがする。なにしろ周りは宇宙空間である。匂いを抜くために窓を開けるという訳には行かない。かと言って、空調設備に頼れるかというとそうではない。なにしろ軍艦なのだ。客船ではないから人間の快適さなど二の次だ。これはMSにも言える。歴戦の乗組員たちにはこの匂いが染み着いているからすぐに判るのだ。脱臭剤などクソの役に立たない。長期の哨戒航海ともなれば、シャワーも浴びられないので乗組員の匂いは一層ひどくなる。「優秀な宇宙艦乗りはゴミ箱と乞食である」というジョ

ータは古参乗組員が新米の乗組員に対してよく使うものだった。これよりひどい匂いはノーマルスーツのヘルメットだけだ。

そんな中、エイノーは今からひと月ほど前に地球で自分を訪ねてきた男の事を思い返していた。

その男は当初、月のアナハイム・エレクトロニクスの者だと名乗った。ひょろりと華奢く見える体型が低重力下で生まれ育った者である事を物語っている。室内でもサングラスを外さないのも宇宙生活特有のものだった。仕立てのあまり良く無い、暗いスーツをみっともなく着ているから対人関係の仕事では無さそうだ。エイノーは軍人の匂いをかぎ取った。男の足元に目をやると、まだ地球の重力に慣れていないのが分かる。軌道から下りてきたばかりなのだろう。椅子を勧めると男は礼を言って大儀そうに腰掛けた。

「手短かに願えんか…」

「閣下は宇宙人であられますか？」

「最近の月ではそんな挨拶（あいさつ）が流行しているのかね？」

男はあっさりと自分の素性（すじょう）を明かした。彼はサオトメという名で例の教導団の人間だと言った。「ならば、コッドやクレイ、バーシュレイたちにおとなしく投降するように伝えてくれんか？」

「それは出来ません。自分は閣下に我々の意志を知って頂きたく、参上したのです」

男は教導団の隊員たちがなぜ、このような行動に走ったのかを詳細に熱っぽく語った。

「我々は最後には腹を切る覚悟であります。なにとぞご理解を…」

腹切り（ハラキリ）とは古風な例えだ。確か、原典は東洋（アジア）の古い言葉の筈だ。この男、祖先は東洋系だなと、漠然と思った。しかし、男の説明には一種、異様な迫力が有った。知らず知らずの内にエイノーが彼らの主張に賛同して行った。それは彼が現在の連邦軍に愛想をつかしていたからかも知れない。彼は軍隊に生まれ、軍隊で育ったような男だった。だが、現在の地球連邦軍は彼の信じるような軍隊ではなく職業官僚機構だった。その中にこのような男たちが居ることを嬉しく思っていた。国を守ってこそ軍隊である。自分の命はここでは軽い。私は祖国の存続の為に戦って死ぬのだ。老提督の心の中の、軍人特有の下らないヒロイズムに火が着いた。そして、自ら進んで彼らの計画に耳を傾けていた。

「月か…。そこに独立を樹立する。とんでもないことを考えたものだな。クレイ大尉も」

教導団から来た男、サオトメはエイノーの瞳の中に言い知れぬ興奮の光を見てほくそ笑んだ。彼の真の姿を知る者はまだ居ない。

本星艦隊の到着を待つ間にもα任務部隊のMS隊は交代で戦闘訓練を続けている。ペガサスⅢのガンダム系MSのパイロットたちはそれぞれ実戦を経験したものの、マニングス大尉には全く不満なものであった。特にリョウ・ルーツには協調性のかけらも見あたらなかった為、彼にそれを教え込むことに主眼が置かれた。

「ルーツ！　次はFAZZ隊、プラス隊と梯団を組め」

FORMATION　FORMATI

▲

△　△

↑　↑　↑

RMATION　FORMATION

マニングスの命令に従い、Sガンダムは2機のZプラスの前方に位置する。最後列には3機のFAZZが着いて6機のMSはSガンダムを頂点とする三角形を描す隊形を組んだ。

「今度は上下へ変換！　3機づつのフィンガーチップ隊形」

コクピットに次々と飛び込んで来る命令にルーツはすっかり嫌気がさしていた。やはり他人に命令されるのは嫌いな質（たち）なのだ。上になったり下になったりと、さっきから1時間も同じ事の繰り返しだ。「マニングスの野郎め…」と心の中で毒づいてみた。

「ルーツ！　リョウ・ルーツ！　聞こえんのかッ！」

FORMATION　FORMATI

▲

△　△

↑

↑　↑

RMATION　FORMATION

ルーツが心の中でマニングスに対する罵詈雑言（ばりぞうごん）を次々と浴びせかけのに没頭している間に、他の5機はもう隊形を組んでいた。慌ててSガンダムをウェストのZプラスの左前方につけた。

「やめちまえ。パイロットなんかやめちまえ。お前はクビだ！　貴様がボーッとしている間にビームの直撃を2、3発は食らっているぞ。敵さんは待っちゃあくれんのだからな。私は"不幸にも御子息は戦死されました"なんて手紙は書くつもりは無いからな。逆に"あんたのクズ息子のお陰で部隊は全滅です"と両親に苦情を言ってやる」言ってからマニングスは人事ファイルに有ったルーツの家族構成を思い出してしまったと思った。

マニングスの言い様にルーツは激怒した。

「うるせー、アホンダラ！　残念だったなァ、ジジイ！　俺の両親はとっくの昔にあの世に旅らァ！」

自分のミスを弁解する余地が無いのは分かっていたが、そこまで言われる筋合いは無い。マニングスの言い様にも腹が立ったが、それよりも僚機パイロットたちの忍び笑いが彼の自尊心（プライド）を大きく傷つけた。

「ギャアギャアと艦のブリッジから指図（さしず）するだけで、手前ェは何もしねぇってのは気に食わねぇな！　勝負しろ！」

「私に勝つつもりか？　面白い。よしプラスとFAZZ隊は離脱しろ。ルーツ、私に勝てたら前言を撤回してやろう。小便を漏らすなよ」

「余計な事を言うんじゃねぇ！」

Sガンダムを残して5機のMSは反転すると、青白い航跡を残しながらペガサス級へと向かった。

「せいぜいがんばれよ、ダンナ」と帰り際にFAZZのクリプトが憎まれ口をきいた。

その頃、エイノー提督の率いるX分遣艦隊の各艦は軌道離脱用出撃ブースターを装備し、ペズンへと出港して行った。出港直前、旗艦"ブル・ラン"のMSハンガーに「新資材"G"」とだけ書かれたコンテナが一つ運び込まれた。それはMSであり、「ガンダム」であった。このMSは実はコロニーレーザー戦の為に準備されていた物であるが、使用されることなくペンタに保管されていたのだ。未調整であったが先行している"ペガサスⅢ"のSガンダム等と共に今回の事件の発生により急遽（きゅうきょ）、実戦投入される事になったのである。それはいつの時代、どこの軍隊にも見られる、存在する兵器を使わずにはいられないという軍人の危険な好奇心だった。

「どうした、まだ私が発見できんのか？ルーツ…」

さっきからコクピットにマニングスの声が響いているのだが機体が見あたらない。ルーツは苛立っていた。

マニングスめ…何処だ、と思った瞬間、Sガンダムの左肩にビシッと軽い衝撃を感じた。クソッ、下か⁉

「左腕部のパワーを全てオフにしろ。貴様の左腕は使えん」

Sガンダムの左肩にマーカー弾（ペレット）の赤い塗料がベッタリと染み着いていた。

グォーッとSガンダムの左下方からマニングスの駆るMS、"ネロ"の教官用特別改修機（スペシャル・バージョン）が真上へと上がってくる。ルーツがモタ着いている間にネロはSガンダムの後方へバレルロールを繰り返しつつ上昇し、Sガンダムが発射するペレットを避けながらピッチバック機動に移るとコクピット目掛けてペレットを発射した。

「貴様は戦死だ。ルーツ…」

ルーツは唖然（あぜん）とした。カタログデータでは明らかにSガンダムの方が優っているのに…。パイロットの腕前、いや人間の技量は機械的な優位性（イニシアティブ）をこうも簡単に覆（くつがえ）してしまうのか…。皮肉なことにルーツが感じた立場は「人間の技量」と「優秀な機械」が入れ替わっただけで、SガンダムのSOL攻撃の際にニューディサイズのMSパイロットたちが感じた立場と同じ物だった。

「もう一回だ！　マニングス。もう一度チャンスをくれっ！」

ルーツ自身は気が付かなかったが、彼は連邦軍に入隊して以来、初めて上官に素直に物を頼んだのだ。この変化はマニングスに心地よいものだった。

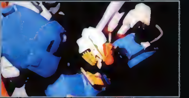
「よし。良いだろう」

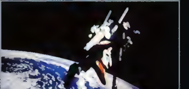
この小僧にも少しは肝っ玉（ガッツ）と真剣さって奴が分ってきたようだ。彼は目を細めて一人ニヤッとした。

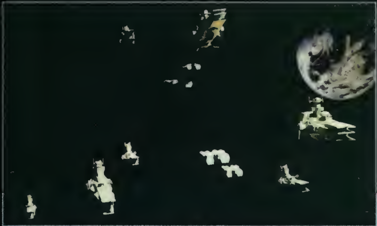
宇宙世紀0088、3月6日。X分遣艦隊がペンタを出港して2日目。α任務部隊がSOLを破壊してから5日後の事である。

エイノー提督は"ブル・ラン"の艦橋に設えられた一段高いシートから艦長に目配せした。旗艦"ブル・ラン"の乗組員はほとんどエイノーのかつての子飼いの部下だった者たちであり、彼はこの艦を既に掌握していた。この辺りまで来ればペンタのMSや艦艇には追撃不可能な宙域である。またα任務部隊はペズンから動くことは出来ない。艦長はしっかりと提督にマイクを手渡した。互いに顔を見合わせて頷く。

「艦隊、全乗員の将兵に告ぐ。私はブライ







アシ・エイノーである。これより本艦隊はニューディサイズと合流する。今回の事件に於て小官はニューディサイズに「義」在りと見た。地球圏は飽くまで地球の物であり、地球がその中心なのである。先の紛争の混乱に乗じて台頭してきた宇宙人にそそのかされ、宇宙人寄りとなった政権の、いや、実体は宇宙人どもの傀儡政権が下した命令に、地球連邦軍は従うことは出来ない。又、従う必要は無いと小官は判断する。故にこれは抗命ではない。地球連邦軍は地球の為に戦う軍隊なのである。小官の決定に不服な者は12時間以内に退去せよ。真に地球人たる誇りを持つ者のみ、小官と行動を共にせよ。地球連邦万歳。以上」

放送は"ブル・ラン"のブリッジ要員の拍手で締めくくられた。

この放送で将兵の間には動揺が走った。艦長は発狂したのでは無いか？　しかし地球連邦が宇宙人の言い成りになる事は出来ないという事も分かる…。

"ブル・ラン"には問い合わせが相次いだ。だが発狂ではないと判ると"ブル・ラン"以外の艦艇間の通信が多くなった。互いに判断が付きかねているのだ。「"パサデナ"と"ダナン"が艦隊を離脱する旨を伝えてきております」

艦長は通信士からのメモを見ながらエイノーに伝えた。提督は頷き、「各艦ごとの離艦希望者は輸送艦に移乗させよ」と告げた。この艦隊の中で離艦を希望したのはたったの2艦だけであったというのは、エイノーが連邦軍高等士官学校の校長としての在職期間が長かったことが幸いした。艦隊のほとんどの艦長や上級士官は彼の教え子だったからだ。

12時間が経過した。"パサデナ"と"ダナン"は2艦のコロンブス級輸送艦を引き連れて艦隊を離脱した。これが後に、「艦艇の謀反」と呼ばれる事件である。

この艦隊は以降、連邦軍総司令部と接触を絶ち、行方をくらました。

エイノー艦隊脱走の報がもたらされると、地球連邦軍司令部はパニックに陥った。もはやこの艦隊を制御は出来ない。また、この艦隊が反旗を翻したことにより、ペズン攻略の戦略は根底から覆されてしまったのである。

エイノー艦隊は現在、α任務艦隊の背後へと向かいつつある。交戦すればα任務艦隊とてひとたまりもないだろう。「艦艇の謀反」のニュースはα任務艦隊に速やかに伝達された。

「何ッ？　では我々の主力艦隊がほぼまるごと敵に!?」

ヒースロウの全身から力が抜けて行った。

「それで、総司令部は何と言ってきているのだ？」

「α任務艦隊は現宙域より離脱し、指定宙域まで速やかに移動。エイノー艦隊は月軌道艦隊が迎撃するとの事です」

「月軌道艦隊か…」

月軌道艦隊は月のフォン・ブラウン市に司令部を置き、月の軌道を周回しているパトロール艦隊である。この艦隊は地球本国艦隊とは戦力的に劣るもののエイノー艦隊と匹敵するだけの戦力はある。総司令部はこの宙域に最も近い宙域を哨戒中だった月軌道艦隊をエイノー艦隊にぶつけるつもりなのだ。ペズン攻略の主力はこの月軌道艦隊がエイノー艦隊に代わって受け持つ事になる。一方、ペンタでは本星艦隊の出港準備が急がれていた。今まで「事件」で片付けられていたものが、にわかに「戦争」の観を呈し始めた。これは地球連邦軍にとって、避けなければならなかった最悪の事態である。グリプス戦争でのティターンズとエゥーゴの抗争を抑止出来なかった機能組織と看做された連邦軍は失墜した権威をまたしても失う羽目に成り兼ねないのだ。

「俺に遊撃艦を編成させてくれ。巡洋艦を1隻くれれば良い」

ドレイク・バーシュレイはコッドに哀願した。

「どう思う、トッシュ？」と横に立つクレイに意見を求めた。

「まるで話しが分からんな。巡洋艦1隻の戦力で一体何が出来るのだ？　艦隊戦力不足の今、単独艦での作戦行動は採算に合わないぞ」

クレイは冷ややかな視線をバーシュレイに投げた。ドレイク・バーシュレイはニューディサイズ結成の元となった反乱の中心メンバーの一人である。

「臆したのでは無いだろうな？」

コッドの問いにバーシュレイはハッとなった。通信信号を変えられ、レーザー通信を

妨害されて連邦軍の動向が掴めないニューディサイズは、隊員のサオトメを地球へ潜入させてエイノーへの事前工作を行なったにも拘らず、エイノー艦隊がよもや反乱を起こしたとは知らぬまま、この艦隊が今まで通りペズン攻略の主力艦隊だと思っていたのである。その艦隊は単独艦隊で連邦全体を敵に回さざるを得ないニューディサイズの将兵にとって、実体以上に巨大なものに思われたのだ。地球連邦軍に投降した方が良いのではないかと考える者が出てきても不思議ではない。「脅してはおらんよ。そう取られるとは心外だな。浮き砲台が沈黙させられた今、前線位置で機動砲台として作戦を行なう部隊を編成すると言っているんだ。MS部隊も一緒に回してくれとは言っていない」

「それが困るのだ、ドレイク。たったそれだけの任務に割ける船の余裕は我々には無い」

クレイを睨むとバーシュレイは司令室を出て行った。

「ヤツには監視を付けた方が良い。臆病者の目だ」

「そうだな、トッシュ。兵たちが動揺しているのは分かる。このまま敵と睨みあいを続けていれば士気が崩壊するのは目に見えているしな。ここらで…」

「粛清、か。組織には規律が必要だ。この先の計画にも関わってくる。ドレイクを使うのか」

「そういうことだ」

「分かった。ジョッシュと私がやる。ところで例のプランだがな、コッド。あれとペズンを利用する方法を思い付いたぞ」

「ほう、何だ？」

「ペズンは連中にくれてやって、我々は脱出する。もぬけの空になったペズンに艦隊が近付いたらここを核で爆破してダメージを与える」

「なるほど。しかし、それでは我々の脱出をうまくカモフラージュする必要が有るな」

「その脱出と偽装をバーシュレイにやらせれば良いのだよ」クレイの青い瞳が不気味な茶色の光を発した（注：茶色には「人をだます」という意味が有る）。

「抜け目が無いな」

「少ない戦力は有効に生かさんとな…」

「我々が撤退するとしてもエアーズとは連絡は取れているのか？」

「サオトメが工作している。うまく行きそうだという暗号ドローンを回収した。皮肉なもんだな。外界との通信手段は手紙の時代に逆戻りさ」

クレイは光学ディスクを右手の親指と人差し指で摘まんでヒラヒラと振った。

「フフ、俺は決して月には借りられんからな。勝算は有るさ」

「艦長、月軌道艦隊より通信が入りました」

命令通りに、ヒースロウは艦隊をペズンを中心とした180°反対の宙域に展開させた。エイノー艦隊の来襲に備えて、既に全艦、第一級戦闘体制である。そこへレーザー通信が入った。

「うむ」

「エイノー艦隊の艦影は見えず。針路を変更した模様なり」

「変針した、だと…」

「その様です。こちらと合流してペズン攻略戦を援護するとの事です」

「馬鹿な！　攻略戦の最中にその艦隊が我々の背後を衝いたらどうするつもりなのだ!?」

正統に考えればヒースロウの言う通りである。しかし、地球連邦軍は一刻も早く事態の収拾を付けたがっていた。

9時間後、月軌道艦隊8隻の艦艇がペズン宙域に姿を現した。作戦計画は既に連邦軍司令部が立案した物を使用する事になっている。簡単に言ってしまえば二つの艦隊で互いに正反対の方向からペズンを挟み打ちにするのだ。時を同じくしてサイド4駐留艦隊から緊急通信が入った。エイノー艦隊を発見したというのである。この艦隊はエイノー艦隊と交戦し、少なくとも2隻を撃破したらしい。幸いにしてサイド5にはコロニーレーザー砲の為に応急修理を行なっていたエゥーゴ艦が有ったため、通常の駐屯部隊より戦力が増強されていたのである。しかし、味方の損害も著しく、追撃の余裕は無かったようだ。交戦した後、エイノー艦隊は再び姿を消したという。

「エイノー艦隊はどこへ向かうつもりだ？　月か、サイド3か、それとも"コンペイトー"か…」

ヒースロウには判断が付きかねた。だが、少なくともペズン戦の最中に背後から襲われる心配だけは無くなったようだ。このエイノー艦隊とサイド4駐屯艦隊との交戦は大局的に見ると予定された行動であった事が後に判明する。

「攻撃開始は明、7日、地球標準時0600。艦砲、MSの二段階で行なう」

ヒースロウは艦司令部からの命令を全乗組員に告げた。

翌、3月7日、ペガサスIIIのパイロット・ピットには、これからの作戦に備えて全パイロットが集合していた。Sガンダムやプラス、FAZZのパイロットに加え、ペガサスIIIのもう一つのMS中隊である3機のネロのパイロットも一緒なのだ。ネロ隊の隊長はチュンユン中尉と言う。叩き上げのベテランであった。ルーツたちから見ればマニングスと同様の口うるさいヤツである。

マニングスは作戦説明を始めた。

「0600時、二つの艦隊はペズンの両舷から艦砲の有効射程へ前進、砲撃を開始する。我々MS部隊は3パルス目の艦砲射撃と共に順次射出発進、ペズンの港口を占拠する。本隊の射出順は次の通りだ。リョウ・ルーツ、Sガンダム…」

「俺が一番かよ！　御免だね」

「じゃあ、俺が代わろうか。戦果が無いから一番乗りで敵をブッ殺してきてやるよ」とクリプトが口を挟む。

「よく聞け！これは命令だ。貴様らの都合で射出順を変える訳には行かんのだ。さて、次はプラス隊の2機…」ウェストは浮かない顔をしていた。SOL攻撃の時の敵の弾幕は生涯最高の恐怖だったのだ。

「お前ェ、ビビッてんのか？」と、ウェストの顔色を察したクリプトが大きな態度で彼の肩をポンと叩く。

「あーあ、面倒。俺たちが勝手に回って真っ先に死にゃあ良いんでしょ」

ルーツがクリプトの頭を叩いてそう言ったとき、二人の頭上にボコッと鉄拳が飛んだ。

「痛てえな、畜生！」

顔を上げた二人の前にネロ隊のチュンユンが立っていた。

「俺たちに対する当てつけか？　バカに、殺人狂に、腰抜けときてやがる。これでカンザスの田舎者が揃りゃあ、まるで"オズの魔法使い"だぜ。いいか、ヒヨッ子ども。貴様ら何様だと思ってるんだ？　ちったあ良いMSに乗っけてもらってるからって思い上がるんじゃねえよ。残念ながら貴様らはこの艦のMSの主力なんだ。主力がそんな奴らじゃ俺の部隊も他の部隊も、貴様らと一緒に組んで仕事はできねェな！　俺が今すぐにエアロックから放り出してやる！」

「それ位にしておけっ！」

物凄い剣幕で怒るチュンユンに対しマニングスの怒声が飛んだ。しかし、一旦生まれた相互の不信感は、そんな事では埋まるような物では無かった。

飽くまでも黒く、深い宇宙の闇を閃光が切り裂いて行く。0600時、ペズン攻略戦の幕は切って落とされた。α任務部隊、月軌道艦隊の各艦艇から強力な艦砲射撃が行なわれる。

各艦ごとの砲撃は数分の一秒づつ遅れて発射するように調整されていた。ビームは次々とペズン周辺の衛星ミサイルを破壊して行く。α任務部隊が手こずらされただけに、衛星ミサイル化されていそうな残骸は片っ端から吹き飛ばされて行った。ペガサスIIIの艦砲の3回目の斉射を合図にMSは次々とカタパルトから射出されて行く。

艦砲射撃から生き残った衛星ミサイルが艦隊を目指して加速を開始した。それを狙ったクリプトのFAZZ隊はすかさずこれをハイ・メガ・カノンで撃破して行く。前回はMSを発進させる時間が無く、むざむざと2隻も沈められてしまったが、今回は違う。

「チッ、石っころだけかよ！　いけねぇ、遅れを取っちまう…」

艦隊と協力してあらかたの衛星ミサイルを撃破したFAZZ隊はペズンへ急いだ。

ルーツのSガンダムは今回は人型のノーマルなMSモードだ。これはZプラスも同様である。

「おかしいな…」

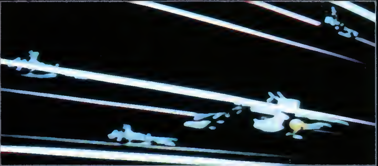
機能を失った浮き砲台の漂う宙域に入った時、ルーツは戦場の静けさにいぶかしんだ。反射的に索敵データーを見る。

「右かっ!?」

そう思った瞬間、ビームが飛んできた。Sガンダムの機体を右下方にひねる。ビームは頭を掠め去った。

「クッソーォォ！」ルーツはビームの飛来方向に照準を向ける。

「リョウ、編隊を崩しちゃ駄目だ！」ウェストだ。



「うるせぇっ！誰が墜るんだっ！」

「目標はペズンの制圧じゃないか」

赤いビームはますます、その本数を増してきた。ボンッとビームが右側の宙域を通過していたネロの１機に命中し、機体が炸裂する。

「味方が殺られてんじゃねぇかっ！　俺は行くぞ！」Sガンダムはゴウッと加速するとビームの飛来する宙域へ向かった。

「どこへ行く、ルーツ。ペズンだぞ、艦隊の目標は！」ペガサスⅢのブリッジで作戦モニターのルーツ機の輝点が僅に反れるのを見たマニングスはとっさにマイクに怒鳴った。

「敵のビームだ。そのままにしてたら損害が増える！　艦砲、俺に当てるなよ！」

「戦闘を考えるのは貴様の仕事じゃ無い！」

ルーツはマニングスの怒声を無視して機体を進めた。前方にペズンの爆発光と艦隊のビームの照り返しを透けて見え隠れする青いMSが有った。それが教導団－ニューディサイズ－の専用機である事はルーツにも分かった。

「手前ェっ！」Sガンダムの両肩のビームカノンがうなる。

「ガンダムタイプ、か!?」

その青いゼク・アインのパイロット、ジョッシュ・オフショーは迫ってきたMSを見て驚きの声を上げていた。SOLへの攻撃の時には余りにもかけ離れたイメージだった為に、ガンダム・タイプのMSだとは思わなかったのだ。オフショーはその間にも攻撃を予期して機体を素早く上昇させる。ビュウッと光条が二本、空を切った。

「俺の方が上なんだよォッ！」ルーツにそんな台詞を吐かせたのは相手の－オフショーの－技量が自分よりも明かに上だと直感した悔しさである。Sガンダムはゼク・アインの前に出ようとした。何処も直線的なのだ。

「何いッ？　ガンダムのパイロット、素人だとでも言うのか!?」その機動を見てオフショーは嘲笑った。彼が見てきたMSパイロットたちとは動きが全く違う。

「フンッ、ガンダムに…」目の前に出たSガンダムにオフショーはすかさず照準する。至近距離だ。

「乗っていれば…」ゼクの射撃管制装置へ信号がすさまじい早さで流れる。

「強いと言うものではないっ！」一秒もなくマシンガンから弾丸が吐き出された。弾丸はSガンダムの胸を撃ち、明るい青や黄色の塗料の皮膜とガンダリウム合金のクズを撒き散らした。

「痛でェっ…！」コクピットに衝撃が走る。もちろん、ルーツ本人が痛みを感じた訳ではないが、本能的な言葉だった。

ALARM ALARM ALARM

胸部被弾、損害60%
コンディション：レッド
戦闘離脱の許可を認める　　戦線離脱の要

ALARM ALARM ALARM

「ピーピー、ガーガーとうるせぇぞ！」ヘルメットに鳴り響く警報に向かってルーツは怒鳴った。

ALICE　ALICE　ALICE

イタイ？　いたい・・痛い・・不快

ALICE　ALICE　ALICE

ウルサイ？－うるさい…不快－

ALICE　ALICE　ALICE

不意に警報が鳴りやんだ。ルーツはちょっと気にかけたが回路の不調を疑っただけでSガンダムを操縦し続ける。もう目の前のゼクしか見えていなかった。Sガンダムが射撃位置に着こうとすると、ゼクは激しい機動で難なく逃れてしまう。

「何者なんだ。本当のバカか？」オフショーは諦めずに追尾してくるSガンダムに焦りを感じていた。彼の部隊と第二突撃隊はペズンにニューディサイズが未だに立てこもっているように見せる為に、敵MSの２～３機に損害を与えたら離脱して、ペズンを脱出する艦隊と合流する手筈になっていたのである。しかし、もう一つ、クレイから命じられた裏切り者の始末という困難な任務が有った。打ち合せの時間に遅れてはならない。

「この辺で片付けないと面倒だな…」

オフショーが再び射撃しようとした時、二条のビームが至近距離に走った。三角形の機体が２機、グングンと迫ってくる。

「Z、量産機！」SOL攻撃の前にクレイから聞かされた新鋭機だ。

「大丈夫かい、リョウ！」

ウエストは自分も命令違反になるのを覚悟で戦線を大きく逸脱したルーツを追ってきたのだ。

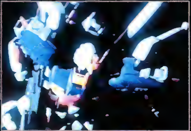
「いらねぇお節介、脱きやがってよ！　手前ェの心配でもしてろよ！」ルーツが悪態をつく間に、高機動形態に変形したZプラスは脇を過ぎた。Zプラスの旋回に気を取られている隙に、ゼクは最大加速で距離を開き、宇宙の闇に姿を消してしまっていた。

「あぁッ－！」

加速による慣性でSガンダムに先行してしまったウェストは目の前の光景に声を上げた。艦隊の攻撃方向の真下に向けて、ペズンからニューディサイズの艦艇が最大戦速で続々と離脱して行くのが見えた。これは出撃ではない。脱出だ、と気が付いた。

「敵が逃げている…」ウェストはレーザー通信の発信方向をペガサスⅢに同調させると、この光景の事をすみやかに報告した。

「攻撃軸の真下だな。分かった」通信を聞け



たマニングスはヒースロウにそれを伝達する。直感だった。艦隊とMSを引き上げるからには何か裏が有る。あの男－トッシュ・クレイーが敵に居るのだ。

「罠だな。すぐに作戦中止を指令しよう。どうりで奴らの艦艇の姿が見えないはずだ」ヒースロウは決断し、作戦中止の命令が緊急周波と全方位レーザー通信で全部隊に伝達された。

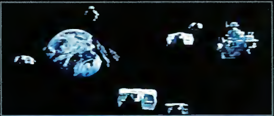
「何ィ？　戻ってこいだって!?　罠だと？　んなバカな・・」

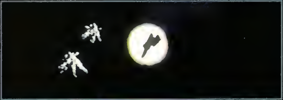
散発的なビーム兵器の抵抗を受けながらあともう少しでペズンの外郭に取り付くという所で、クリプトのFAZZ隊は帰還を命じられた。「俺はまだ一機も殺ってねぇってのに！」

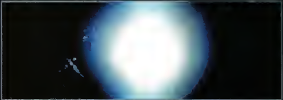
戦果の無い悔しさがこみあげてきた。

ヒースロウは通信士に命じて、事後承認になるが、月軌道艦隊に指令と連邦軍司令部にも改めて事情説明報告を行なわせた。

月軌道艦隊からは１隻のニューディサイズ巡洋艦が停戦信号を発しながら艦隊に接近してきたが、随伴していた２機のMSが艦隊に攻撃を加えてきた為、この巡洋艦に反撃を加えて撃破したという報告があった。もちろん、この巡洋艦に乗り組んでいたのがバーシュレイ以下のニューディサイズ反乱分子であり、「随伴していた」２機のMSが彼らを始末するために向かったオフショーとクレイのゼタであったとは、誰も知るよしも無かった。







「何ッ、気が付かれたか？」

コッドは艦隊旗艦の"キリマンジャロ"のブリッジで、連邦軍艦船とMS部隊の動きを追っていた。MS部隊はペズンより離脱し、母艦の方向へ向かっている。

「仕方がないな、ブレイブ。気が付かれた以上、ペズンを爆破しても大した効果は無いだろう。まだ、我々の艦隊は爆破の安全圏に到達していない。爆破を早めれば我々も傷つく」クレイは失望を怒りの色で表現しているコッドの肩に手を置いてそう言った。

「ペズン爆破は無駄に終る、か…」

「いや、無駄じゃない。我々の意志を示す打ち上げ花火だよ。この借りは返してやれば良い」

ニューディサイズの艦隊は"約束の地"へ向けて航行していた。それはあたかもモーゼに率いられたユダヤの民の如く、儚く、しかし確信に満ちた航宙であった。

「これよりペズンを爆破する。地球を宇宙人から我らの手に取り戻す戦いの決意として！」

艦隊が安全圏に到達すると、コッドは放送で全乗員にそう宣言し、爆破のリモート・スイッチを入れた。もう帰る場所はなくなるのだ。彼らには新天地への前進しか残されていない。各艦に分乗した乗員たちは自分たちの「我が家」の最期を一目見ようと、外の景色が少しでも見える場所やモニターに殺到した。

ペズンに仕掛けられた核爆弾が少しのタイム・ラグの後に爆破信号を受信して一斉に爆発し、この小惑星を宇宙の塵に変えてしまった。その光は夕暮れを迎えつつあった地球からも肉眼で確認される程のものであった。

この光が、ニューディサイズの意志であった。そして同時に、やがて月面都市をも巻き込む事になる悲劇の遠い足音でもあった・・

第2部

月面攻防 編

第5章

DREAM ON THE MOON

月面の夢

月面自治都市"エアーズ"。月の裏側に初めて設けられた観測基地から発展したという特殊な性格を持ったこの都市は。かつての観測基地隊員を始とする保守的な市民の地球回帰願望と、二度と地球を見る事の出来ない零下の地獄という環境条件から生まれた地球至上主義に支えられた、月面都市群の中でも特に珍しい超保守的都市である。

コロニーレーザーの攻防戦の際、都市の防衛の為に予備役兵で組織された警察軍であるエアーズ市の市民軍は。ティターンズ軍の後方兵力としてコロニーレーザーの警備に当っていたが、地球に尽くす事が市民の務めであると信じて生きてきた彼らが、地球至上主義を名目に掲げたティターンズに組みしたのは自然の事と観える。この攻防戦は周知の如くエゥーゴの辛勝に終り。敗兵となったエアーズ市民艦隊は傷ついた兵士たちと共に戻ってきた。しかし。この艦隊には行く当てのなくなってしまった他のティターンズ将兵も同乗していたのである。

エアーズ市々長、カイザー・バインフィールドはこれらの将兵たちをエアーズ市に受け入れ、再三に亙る地球連邦政府からの彼らの引き渡し要求を自治都市への内政干渉として拒否し続けてきた。今やエアーズ市はティターンズの残党にとって。唯一の希望となっていた。この動きの陰に、一人の人物が暗躍していた。その男の名をマイク・サオトメと謂う。しかし、彼の本名は全く違っていた。

サオトメはペズンの反乱の際、クレイによって地球連邦軍の不満分子ーエイノー提督の様な現在の地球連邦軍に不満を抱く者に対する説得と月面自治都市への説得工作を命じられ。地球と月を飛び回っていたのである。彼は MS パイロットではなく教導団の情報将校であった。教導団に配属になる前は。連邦軍情報部に勤務していたので。その経歴をクレイに買われた。今、彼はエアーズ市の居住エリアのベンチに腰掛けていた。

プレキシグラスのドームには相も変わらぬ星空だけが見える。サオトメの視線の先には彼の生まれ故郷が小さな光の点として有った。サイド3。月の裏側のラグランジュ・ポイント(L2)に浮かぶ宇宙植民地である。かつてジオン公国を名乗り。地球連邦政府に独立戦争を仕掛けたこのコロニーも今ではジオン共和国に名称を改め、地球連邦政府の強力な監視下に置かれていた。

「いつの日か…」ポツリと彼はつぶやいた。

いつの日か、祖国に栄光を取り戻す。その日を夢見て「1年戦争」の終。彼はヤミで連邦軍の軍籍を買て潜伏していたのである。今の名前は「1年戦争」で全滅した連邦軍部隊に所属していた東洋系の兵士のものだった。ジオンの残党狩りを名目とした部隊に近い所にジオンの残党が居るとは皮肉な話である。

雌伏8年。アクシズの帰還によりネオ・ジオンは最近、次々と各コロニーに制圧部隊を送り込みつつあった。後見人のハマーン・カーンが実質的に指導していたとは言えザビ家の遺児ミネバ・ザビを戴く以上、ジオンには変わり無い。彼の祖国に再び栄光が蘇る日は近い。その為に。この事件を拡大させるのは連邦の能力を貶める上で有効だった。

サオトメは立ち上がると地下の居住区へ下りるエレベーターに向かって歩いて行った。

ペズンの爆破にもろに巻き込まれることは避けられたものの、その爆発の余波で生じた岩塊によってα任務部隊と月軌道艦隊の何隻かの艦艇は損害を受けていた。月軌道艦隊はサイド2へ寄港し。現在、応急修理を行なっている。さらにパトロール航海中に急遽、戦闘に参加することになったこの艦隊の推進剤は底を突き。その補給もしなければならなかったのである。だが、α任務部隊にはその余裕さえ与えられなかった。すぐにニューディサイズ艦隊の追撃が命じられためである。だが。艦隊の当て無しの為にニューディサイズ艦隊とは半日から一日の遅れを取ってしまっている。ペンタから出港が予定されていた本星艦隊はニューディサイズの行方が掴めるまで出港が見送られていた。

時に宇宙世紀0088。3月10日。

「"王の入城"か…」

ペガサスIIIの艦長室のモニターに映し出された白と茶のチェス盤。ヒースロウは自分の白い駒で作った陣地の端にある王駒の近くにチェス・ゲーム用ソフトウェアの「サーゴンXX」が指す黒い歩が置かれると、キーを叩いて盤の一番右側にあった城将駒と入れ換えた。この、王駒と城駒の特殊な入れ換えルールを"王の入城"と謂う。

この結果、ヒースロウの王駒は城将駒と位置を取り替え、一瞬のうちに他の駒で作られた四角い壁の中の安全地帯へと逃れる事になった。

「ペズンを捨てて逃げた、か…。問題はどこのマス目に逃げたかだ」

ヒースロウはニューディサイズの戦略をそう推測した。ペズンを城将駒に。ニューディサイズを王駒になぞらえたのだ。

「エイノー艦隊は。さしずめ騎士駒というところか」依然として行方の掴めないエイノー艦隊を機動力のある駒に例えてみた。そこへドアのブザーが鳴った。

「艦長、マニングス大尉であります。入ってもよろしいでしょうか」インターホンから良く通る低い声が聞こえてきた。ヒースロウは艦長室のドアロックを開けてやる。

「少しお話したいことが有りまして」

「うむ。掛け給え。地球を出てから色々と忙しくて。そろそろ君とゆっくり話しをしたいと思っていた所だよ」

ヒースロウが椅子を勧めるとマニングスは右足をかばうように椅子に座った。

「ところで話しとは」

「実に個人的な問題です。これが今後の戦略にすぐに結び付くというものではありませんが。我々の艦についている、ある男の事です」

「ほう。興味深いな。全体戦略に結び付かなくても。敵のクセを知っておくのは必要だからな。"気付け薬"は飲るかい？　12年物の良く効くヤツだ。医務室からもらってきたんだ。艦長の役得さ」

ヒースロウは部屋のキャビネットに顔を向けた。マニングスが見ると"ネイビー・ラム"の青い瓶が有った。軍艦内では禁酒であるのは旧世紀の頃も今も変わりはない。しかし。海軍艦には船酔いの薬とか気付け薬と称して艦長室の鍵がかかったキャビネットに酒が備えてある。この鍵は通常、艦長が管理する。宇宙時代の現在でも。宇宙軍はこの伝統を継承していた。

「いえ、結構。自分は酒は飲りませんので」マニングスの答えにヒースロウは少し残念そうな顔をした。

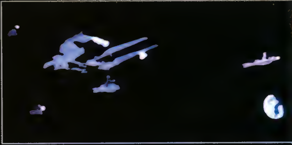
「それでは聞こうか。その男の話とやらを」

今度は紅茶のチューブを差し出す。チューブを受け取るとマニングスは話し始めた。「前の戦争のとき、その男は同じ部隊に所属していました。謂うなれば戦友ですな。そいつは何故、MS パイロットなんかに甘んじているのか皆から不思議がられているほど頭の斬れる男でした。自分の独立国家を作ると謂うのが彼の口癖でしてね」

「独立国家…？　仲々、壮大な話だな。コロニーでも乗っ取ろうというのか」

「いえ。何でも彼が学生時代に三流政治雑誌に発表した論文が元になっているとか言っておりました。"真コロニズム"とか謂うタイトルの筈です。彼によれば人間は土の上で暮らすべきであり。自治独立宣言できる真の宇宙植民地とは居住可能な様に改造、開発された地球以外の天体でしか有り得ないと謂う論です。スペース・コロニーは人口の生活空間である以上、経済的にも政治的にも地球からの支配を脱することが出来ないというのです。なぜなら人工都市国家であるスペース・コロニーには独立国家として地球と対等に交渉できる様な経済基盤が無いからだそうです」

「それは正しい。確かに現状では、一部のコロニーで自前の太陽発電衛星を使っての地球への電力供給や移送した小惑星を削って鉱物資



源を供給したりといった事は行なっているが、地球との決定的な交渉材料にはならんな。コロニーが供給する資源を削った位では地球艦隊はビクともしないだろう」

「艦長。率直に申し上げて、私はその男が睨む通り、ニューディサイズは月へ向かっているのだと思います」

「なるほど。私もその可能性は漠然と考えてはいたが、君の話で確信に変わった。私はニューディサイズがサイド3と手を組む事も考えていたのだが、連中の性格からしてその可能性はやはり極端に低いな。我々はまんまと連中に乗せられてしまったようだ。ものの見事に騎士駒に踊り回されてしまった」

「何です？」

「エイノー艦隊だよ。提督の行動が意図的なものかどうか分からないが月軌道艦隊が我々の宙域に出撃してきたお陰で、月は無防備の状態になっているのは事実だ。さらにサイド4の駐屯部隊に打撃を与えているからニューディサイズは悠々と月に入れるわけだ。サイド3の駐屯艦隊は最近のネオ・ジオンのコロニー制圧部隊の侵入に備える為に動けない。何しろジオンの故郷だからな」

ヒースロウはモニターのチェス盤に再び目をやった。月か…。流血は避けられそうにない。

「マニングス大尉。その男、ええと、名前は何だ…」

「トッシュ・クレイと言います」

「そのクレイという男の事をもう少し詳しく聞かせてくれないか？」

ペズンを脱したニューディサイズ艦隊は一路、月へと向かっている。月の公転軌道を基準に見、即ち月の下側に向かっているのだ。一方、サイド4で交戦したエイノー艦隊はそのままL1の暗礁宙域に潜り、現在、損傷艦の応急処理を行なっていた。暗礁宙域。それは「1年戦争」の際の残骸やコロニー建設時の宇宙塵が大量に浮遊し、8年前に比べれば薄くなったとは言え、ミノフスキー粒子の密度が非常に高い宙域である。その為、この様な宙域ではレーダーは全く使い物にならず、宇宙艦やMSの航行は目視に頼らざるを得ない。艦隊が身を潜めるには絶好の宙域であった。

ニューディサイズ側に身を投じる決意を固めたエイノーにって、その艦隊の目的地は最初から月であった。自分のもとを訪れた教導団の隊員の話からすれば、彼らの目的地は最終的には月以外に有り得ない。その月に近い暗礁空域に身を潜めて彼らと合流しようというのが最初からの思惑である。サイド4の駐屯艦隊との交戦はある程度、予想はしていたが"パナマII"と"ドルトムント"の2艦の巡洋艦を失ったのは痛手だった。特に"パナマII"は主砲使用不能に陥りつつも"ブル・ラン"の盾となって散ったのである。ところがこの交戦で月へ向かっているニューディサイズの負担が軽減されたとは、エイノー自身、知る由も無かった。

「提督。ペズンが爆破されたようです」

自室のインターホンの向こうから、ブリッジで応急修理の陣頭指揮に立っている"ブル・ラン"の艦長の声が飛び込んできた。

「討伐隊が爆破したのか？」

「いえ。ニューディサイズのようです。彼らは脱出し、新政府側も行方を掴んでおりません」

"新政府"とは現在の地球連邦政府を揶揄した蔑称である。もはや、この脱走艦隊の中では誰一人として現在の連邦政府を認める者は居なかった。

「そうか。彼らとの連絡はまだ取れないか？」

「今、通信士官にやらせていますが、レーザーの同期が取れません」

「うむ。まぁ、彼らは最終的に月に向かうことは間違いない。損傷艦の修理の方も急ぎ給え」

エイノーはインターホンのマイク・スイッチを切るとフゥッとため息をついた。まだニューディサイズはエイノー艦隊の反乱を知らない筈だ。同士打ちだけは何としても避けなければならない。

宇宙世紀0088、3月12日…。

ニューディサイズ艦隊は月に近付くにつれて警戒体制を強めて行った。まさかペズン攻略の主力が月軌道艦隊だとは知らず、月軌道艦隊に対する備えをしていたのである。

「おい。各突撃艇の発進待機は終了しているだろうな？」コッドはノーマル・スーツのヘルメットをクレイのそれに押し当てて尋ねた。

「15分待機にさせてある。大丈夫だ」

「例のツヴァイな、艦載は済んだか？」

「どうした、急に？ははぁ…」クレイはコッドのヘルメットの奥の顔色を伺った。

「貴様、久しぶりに出撃したくなったのだな。図星だろう？」

「判るか」とニヤリとした。まるで欲しいものを買ってもらえる時の子供だ。

「貴様の顔に大きく書いてあるぞ。だがな、ブレイブ。貴様はニューディサイズの首領だ。悪いようだがそれは駄目だ。万が一でも首領を失う訳には行かん」

「貴様、俺が新政府の腰抜けどもに殺られると思っているのか？」コッドは少しがっかりしたようだった。

「貴様は戦闘になると一兵卒に戻ってしまうから心配なのだ。貴様は首領なのだという事を忘れてしまうからな」

「つまらん。俺には所詮、組織のまとめ役は務まらんのだ。頭で考えるのは得意では無いからな。その役目はトッシュの方が似合っている」

「そんな事はない。貴様は俺よりも行動力が有る。その行動力が今の我々の組織には必要なのだ。頭を使う人間はいくらでも見つかるが、行動力は天性の物だ。指導力とかカリスマ性と置き換えても良いだろう。頭では人は従えん。だからこそ首領は貴様でなければならんのだ。その能力を一兵卒として、ただの戦闘で無駄に使って欲しくはない」

クレイが言った事はワン・マン企業の社長論と同じだった。システマチックな大企業が地球連邦軍だとすれば、それに対抗するには同じように大規模な組織を作るか、小規模組織でも一人のカリスマに従って、全員が目標に向かって一丸となるワン・マン体制のどちらかしか無い。クレイはニューディサイズに後者の組織論を適用したのである。

「月軌道に達します！」航宙士が個人回線でコッドに告げた。

「おかしいな。そろそろ月軌道艦隊が迎撃に向かって来そうなものだが…」

第一級警戒体制のまま、ニューディサイズ艦隊は浅い角度で月の公転軌道に進入して行く。そこへ通信士が割り込んだ。

「コッド大尉、先ほどから通信レーザーがこの辺りをスクエア・サーチ（方形探索）しているのですが…」

「おなじみの降伏勧告じゃ無いのか？」

「分かりません。かなりサーチ・エリアを絞っていますし、発振も不定期です」

「それでは一般広域通信ではないな。最新を取ってくれ」とクレイが口を挟んだ。

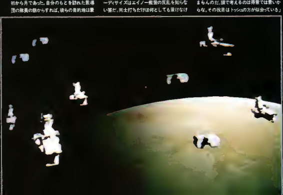
通信士はパネルのスイッチを操作すると"キリマンジャロ"の指向性通信アンテナを発信源へと向ける。

「発信源はサイド4の方角に特定。文字通信です。読み上げます…。"ワレ　カイライセイフ　ニ　シタガウヲ　イサギヨシト　セズ。にゅーでぃさいずニ　"ギ"　アリ。トモニ　タタカワン。　イズコニテ　ゴウリュウ　スベキヤ？"」通信士はここで言葉を切ると一段と明るく大きな声で発信者の名前を読み上げた。「地球連邦軍提督、ブライアン・エイノー」

「エイノー閣下か…！」コッドの顔がパッと明るくなった。

「サオトメの説得工作が成功したんだ。もう俺たちはもう一人じゃない！」滅多に喜びを表に現さないクレイが笑った。表面では冷静を装っていても、彼もまた一部隊だけで抗戦するのは不安だった。

それから30分後。ニューディサイズ艦隊はエアーズ市の軌道連絡ステーションに到達した。



「こちらニューディサイズ艦隊旗艦"キリマンジャロ"。艦隊の寄港を許可願います」
　月面、エアーズ市入港管理局。モニターに疲れきった若い通信士の顔が映った。中年の管制官は市長から彼らのことは伝達されていたが、あいにく連絡シャトルが先に入港する事になっているので規則に従うことにした。
「15分待機してくれ。定期連絡シャトルの入港が有るんだ。悪いが港は現在、手一杯の状態でね」と管制官は残念そうに応答して見せた。だがその時、彼の背後から不意に男の手が肩を掴んだ。
「彼らをすぐに入港させるんだ。定期便の方を待たせれば良い」
　彼は振り返って見て驚いた。
「市長…」
　管制官にうむと頷くとエアーズ市々長、カイザー・パインフィールドはコンソールのモニターに向かった。双方向画像通信なのでモニターの中の若い通信士はパインフィールドの姿を見てハッとなる。
「市長閣下、でありますか。ただ今、司令に代わります」次にモニターに映ったのはヘルメットに大部分が隠されてはいたが、直情的な男の顔であった。ブレイブ・コッドだ。
「御苦労…」市長はそう言った。
「市長閣下こそ、我々などに御協力頂き、感謝の念に絶えません」

「礼には及ばんよ。諸君はもう既に残り少なくなった我々の同志、いや、家族だ。サオトメ君から諸君の決意は聞いている。心から歓迎させてもらうよ。それが唯一、戦闘から逃げた私に出来る事だ」
　コロニーレーザー攻防戦の際、パインフィールドはエアーズ市民軍の陣頭指揮に立っていたが、戦闘が始まる直前に彼の身を案じる部下たちによってエアーズ市へ連れ戻されてしまったのであった。事情はどう有れ、端から見れば敵前逃亡である。彼はそのそしりを甘んじて受け入れていた。部下たちを、市民たちを裏切ってしまったのだと自分を攻めなければ、どうして良いのか分からないのである。その彼にとって、ニューディサイズの申し入れは汚点となってしまった恥辱をそそぐ絶好のチャンスだった。今度は絶対に部下たちや市民たちの信用を裏切ってはならないと固く自分に言い聞かせていた。

「ほう、大した戦力じゃないか。巡洋艦4隻とはな。我が艦隊の6隻にエイノー閣下の艦隊を加えれば大艦隊になるぞ。これなら月を制圧するのもた易い」
　コッドはブリッジから見えるステーションに停泊中の艦船を見て歓喜した。
「ブレイブ。我々は武力で月を制圧するのではないぞ。それにここの艦艇はいささか旧式のようだ。単一戦闘力は新政府側艦艇の4割程度と見積もった方が良い。過大評価するのは危険だぞ」とクレイが水を指す。
「なぁに戦（いくさ）は兵器で勝つもんじゃあない。技量（ウデ）だよ技量（ウデ）。それに先ほどの話ではエイノー閣下はしこたま新兵器を運んできてくれているそうじゃないか。心配は無用だ。ここらで一発、会戦すりゃあ、兵どもの不満も吹き飛ぶだろうよ！　その上で貴殿の"月面都市連合"構想（プラン）とやらを実現させりゃあ万々歳だ」
「月面都市連合」構想。クレイの立てたこの計画は大胆な物であった。宇宙に住みながらも重力の有る土地の上で生活しているという、特殊な立場にある月面自治都市を連合国家として独立させ、地球連邦政府に対抗させようと言うのだ。ある意味、これはジオンの再来と言えよう。
「本当は貴様が一番、会戦をしたいのだろ？分かったよ。無理をせぬと約束するなら、出撃しても構わん。決して貴殿が指揮官なのだと言うことを忘れぬのならな」
　それを聞いたコッドの顔に子供っぽい笑みが広がった。
「心配無い。贅沢ついでにだが、エイノー閣下の運んでいる新兵器とやらを俺にもらえぬか？」
「Mk.V（マークファイブ）か？」
「ああ、そうだ。優秀なパイロットとMSの組み合わせは戦争の大局をも変えられる可能性が有る。"1年戦争"のアムロ・レイの働きを思い出しても見ろ。俺たちなら、やれる」コッドは豪放に笑った。

　同12日、ニューディサイズ艦隊、月軌道に出現す。この報は追撃中のα任務部隊にもすみやかに通報された。一方、出撃待機中のペズンの本星艦隊も月へ向けて出港していたが、どう急いでもあと2日はかかりそうだった。
　月を挟んでL4と正反対に位置するラグランジュポイントL5。そこに有るスペースコロニー、サイド1近傍の宙域に浮かぶ"コンペイトー"。かつて「1年戦争」時代にジオン公国軍の宇宙要塞ソロモンとして機能していた小惑星である。理屈で言えばここに駐留している連邦軍艦隊をも派遣してしかるべきである。だが、この艦隊はアクシズの動きに備えて迂闊（うかつ）にこの小惑星を離れることが出来なかったのである。
「よくよく運に見放されているな」ブリッジの艦長席（キャプテン・シート）に座ったヒースロウはそうつぶやいた。これと言うのも"ペガサスIII"の艦速が速いのがいけないのだ。高性能だと重宝（ちょうほう）され過ぎる。それはこの艦に所属しているガンダム・タイプのMSパイロットたちも思っていたことだ。
「艦長、あと24時間で月軌道です」航宙士が声をかけた。
「艦隊全艦に戦闘命令。マニングス大尉を呼んでくれ給え。降下作戦の打ち合わせが有る。それから各艦のMS部隊指揮官をこちらに移乗させてくれ」
　マニングスを呼び出すと、ヒースロウは艦長席から下りてブリーフィング・ルームへと向かう。
「艦長はブリーフィング・ルームへ！」
　彼の背中を見送って、当番兵がブリッジ内に響き渡るように大声を張り上げた。

「第一にニューディサイズの艦隊を叩く。それも奴らが完全に展開を終える前にだ」と、"ペガサスIII"のブリーフィング・ルームに集まった、艦隊の各MS中隊指揮官を前にして、マニングスはそう言い切った。
「我々の艦隊は奴らに約24時間の遅れを取っている。これを埋め合わせるには急襲しかない。24時間では防衛体制を整えるのは難しいからだ。今回はさすがに奴にも質量弾や砲台を配備する余裕はない。自らの艦艇、MS、エアーズ市民軍の艦艇を使った防衛行動しか取れないはずだ。諸君の技倆をもってすれば、鈍重な艦砲を突破してエアーズ市への降下ウィンドウを確保するなぞた易いことだろう」
　ここで一同から忍び笑いが漏れた。
「追撃艦隊の動向は？」とチュンユンが挙手をして質問した。
「現状では掴めておらん。だが軌道から観測するには我々の24時間後前後、後方に位置しているだろう。あの艦隊は我々とほぼ同一の軌道を取って我々の後方からペズンに向かっていた。最後にサイド4での交戦が確認されている。一旦ペズンの目視距離へ入った直後に爆破されたのを確認した筈だから我々よりも遅いわけだ。心配はない」
「しかし、爆破が打ち合わせ済みだったという可能性も考えられます」
「それは確率的に低いだろう。そもそもニューディサイズとしては、ペズンにある程度の籠城（ろうじょう）を考えていた筈だ。Sガンダムで SOL が破壊されなければな」一同は安堵（あんど）のため息をついたり頷いたりして、少しざわついた。
「2日後に到着予定の本星艦隊は同じ頃に到達するであろう脱走艦隊を、十分に押さえられる戦力を持っているが、互いに消耗戦になれば互角の戦力だ。それだけに我々が出来る限りニューディサイズ艦隊の戦力を減殺しておく必要が有るのだ…」
「露払いじゃねえか！」声を上げたのはルーツだ。彼らガンダム・タイプパイロットたちもMS中隊指揮官たちと同一の資格で任務説明に出席していた。

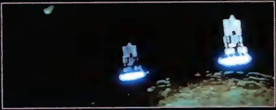
「露払いで悪いか、小僧！　司令がやるしかねえと言ってるんだ。"ハイそうですか"と言うことをき聞きゃあ良いんだよ！」
　睨みつけて怒鳴ったのはチュンユンである。他の中隊指揮官たちもこの二人に注目した。
「俺は手前ェのやり方を指示されるのがでェっ嫌いなんだよ。あんたたち、そこの偉そうな奴が…」と立ち上がってマニングスにアゴをしゃくる。「"死ね"って言やァ、死んじゃうわけね。ああ、悪い癖だ。手前ェが納得ずくで死ぬならともかくさ。他人に命令されて死んでも浮かばれねえよな…」

「そいつが軍隊なんだ！　軍隊は組織だ。貴様が入隊した以上、貴様も組織の歯車の一つなんだよっ！」

「じゃあ、勝手に死んじゃえば？」

やり取りを見ていたマニングスは、このままではルーツは同じ艦に所属するMS部隊指揮官だけではなく、他の指揮官たちとも問題を起こし兼ねないという危惧感を抱いた。この大事な時に不協和音が聞こえるのは大変にまずい。「私は諸君らを敗しはせん。安心しろ」と一喝した。

「主攻、艦隊護衛はスペリオル、プラス、FAZZの各ガンダムをもって行う。各MS中隊は艦隊周辺に展開した敵MSに通常のフォーメーションであたる。作戦開始は地球標準時13日、1030時。諸君の健闘を祈る！」



ORDER ORDER ORDER

- α任務部隊
  MS戦隊司令部
  - 第110MS戦隊（ペガサスIII）
    ＊ガンダム・チーム（2個中隊）
    Sガンダム×1
    Zプラス×2
    FAZZ 1個中隊
    ＊ネロ1個中隊
  - 第112MS戦隊（レパルス）
    ＊ネロ3個中隊
  - 第114MS戦隊（スティキスホルム）
    ＊ネロ3個中隊
  - 第206MS戦隊（ユリシーズ）
    ＊ネロ3個中隊
  - 第207MS戦隊（カンバーランド）
    ＊ネロ3個中隊

ORDER ORDER ORDER

全MS部隊から浮き上がってしまったルーツたちの問題を抱えつつ、作戦は決行の時を迎える…。

明けて13日、西暦では凶数である。まさしくα任務部隊にとってのこの日は凶日となろうとしていた。

この日、地球標準時0400。ニューディサイズとの連絡を取り、L1の暗礁宙域を出発したエイノー艦隊が球陣形を組み、細く長い推進剤の光の尾を引いて月軌道に到着した。これは最大の戦略ミスである。α任務部隊の軌道到着前に二つの艦隊が合流してしまったのだ。

エイノー艦隊に所属する2隻の強襲揚陸艦はエアーズ市の宇宙港へ向けて巨大な推進ノズルを地表側に向け、爆発的な炎の固まりを吹き出しつつ大きな角度をとって減速しながらゆっくりと降下を開始した。その腹の中にはGM IIIを始めとするMSが満載されている。

「前光信号です！」とブリッジの監視員が"キリマンジャロ"に接近してくる小さな光を見てコッドに伝えた。

「エイノー閣下か！」

点滅する小さな光りはブリッジの窓外に広がる宇宙空間で次第に戦艦のシルエットとなり、エイノーの座乗する"ブル・ラン"が現れた。"ブル・ラン"はキリマンジャロの左舷側に並ぶ。乗組員たちは左舷窓にワッと駆け寄った。

「コッド大尉。前の戦争以来かな」

レーザー通信の音声が"キリマンジャロ"のブリッジに響くと同時に、エイノーは敬礼を送った。コッドはかつて「1年戦争」の際、エイノーから直接、部隊感状を受け取ったのを思い出した。

「エアーズ市駐軍と諸君らに手土産を少々、持参した。それからもちろん、例の新兵器もな」

この瞬間、α任務部隊の戦力だけでは戦局は打開出来難くなってしまったのである。

地球標準時13日、0100時。

"ペガサスIII"のブリッジから見ると、宇宙に沢山の蛍が舞っているかのようだった。Sガンダムを始め、艦隊所属の全MSが出撃したのだ。そのほとんどはネロである。全戦力中1/3、15機を艦隊の直衛に回し、他のMSはニューディサイズ艦隊の展開している宙域に向かう。敵艦隊を撃滅し、エイノー艦隊の到着前にエアーズ市を制圧する。この目的のためにさらに半数の15機のMSが月面降下装置を装備していた。もちろん彼らはその宙に待ち受けている運命を知らなかった…。

最初の悲劇が襲りかかったのは攻撃隊の第112戦隊の9機のネロだった。先行していた1機のネロが突如として鋭く捩れ上がり、直前した

「何だァ…」

青白いビームがネロ隊を包むように飛び交い、死のショータイムが幕を開ける。

「待ち伏せか!?」

「3個中隊はいるぞ！」

「どこから射ってきやがるんだ！」

ネロ隊はたちまち混乱の渦に叩き込まれた。部隊間信号に悲号が飛び交う。シュッと「何か」が通り過ぎた瞬間、2機のネロが続けざまに爆発した。パイロットたちは自分が一体、何者にやられたのか分からぬまま無機質の地獄に落ちて行った。

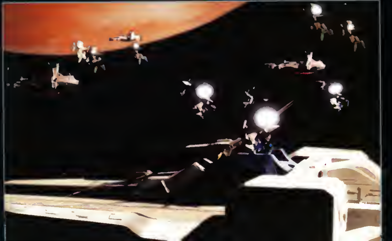
生命の炎が消える時に放つ、一瞬の輝きの花があちこちで咲く。第112MS戦隊はものの数分で消滅してしまった。この光景を遠くから見れば、光の花が咲く宙に、断続的に様々な方向から降り注ぐ光のシャワーが見えたに違い無い。

かつて第112MS戦隊だった残骸の中にゴウッと周囲を震わせて、身体に白いイレズミを施した濃な青いMSの機体が姿を現した。その姿は鬼神の様であったが、まさしく「ガンダム」であった。その「ガンダム」の両肩にヒュンと小さな円盤が二つ戻ってくる。円盤がガチッと収納されると「ガンダム」の両眼が怪しげな光をたたえた。

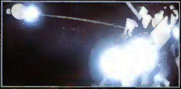
開発名称、新器材"G"。通称G-Vと呼ばれるこのMSはガンダムMk.Vと言った。

「インコムシステムか。上々だな」

パイロットのコッドはそう言うと舌なめず



りした。
「第112戦隊、消滅っ！」
「何だと？」
　"ペガサスIII"のブリッジのモニターからその部隊のIFF（敵味方識別信号）が突然消えた。
「待ち伏せされたと言うのか⁉　連中はもう展開を終えているとでも…⁉　まさか…」
　報告を聞いたヒースロウの脳裏に最悪のケースが浮かんだ。待ち伏せを受けられるのなら、それ相応の数のMSが遊撃軍として存在している筈だ。エアーズ市民軍のMS戦力など取るに足らない…。導き出された解答はただ一つ。エイノー艦隊だ。
「いかん！　全機に侵攻ルートの変更を指示するんだっ‼」ヒースロウは立ち上がりざまに叫んだ。その拍子に艦長帽が脱げ、宙に漂う。
「駄目です。奇襲効果のために通信封止を徹底させていますッ！」
　通信士官の返答に、一同の顔が見る間に青ざめて行った。

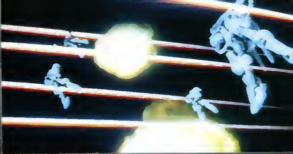


第6章

LOGISTIC BOMB

論理爆弾

　リニアシート前面の全周モニターの一部が切り取られるように正方形のウィンドウが開き、ズームアップされた前進方向の光景が映し出された瞬間、攻撃部隊前衛のネロのパイロットはハッと息を呑んだ。
　ニューディサイズ・カラーとも言うべき深い青色のMSが無数に宇宙空間に浮かび、その後方には戦艦と巡洋艦が全砲門をこちらに向けているのだ。
「ハメられたかっ！」
　パイロットは非常用を示す赤い色で塗られたスイッチをパチンと入れた。機体の腰から紫光弾が発射される。弾頭はヒュルヒュルと上昇して爆発し、淡い紫の光を出し続けた。
「正面に紫光弾！　無線封止解除、奇襲失敗だっ！」
　回転梯団の二段目中央に位置したクルーザー・モードのSガンダムのコクピットの中で、ルーツは全てを悟った。しかし、時すでに遅かった。当然、この光を見ていたのはルーツたちだけでは無かったのだ。
「砲戦距離1,500！　各個砲撃、撃てっ！」
　ニューディサイズ側に身を投じたエイノー提督の座乗する"ブル・ラン"から砲撃開始の指示が飛んだ。指揮下の艦艇から一斉に光の束が照射された。その巨大なビームと無誘導ミサイルの弾幕射撃は禍々（マガマガ）しい悪魔の手の様に前衛のMS部隊を包み込み、暗黒の彼方へと連れ去って行った。
　攻撃してきているのはα任務部隊か。どれ、あのヒヨコの少尉が本当に上級士官の器なのかどうか、ハゲタカ（ヴァルチャー）が確かめてやろうじゃないか。エイノーは連邦軍高等士官学校開校以来の秀才と言われた男の顔を思い浮かべた。あの男に修了証を手渡したのは自分だ。この戦いで自分を倒す事が出来れば本当の一人前だ。彼は社会に出たての息子を持った父親のような感情を抱いていた。だが彼自身、もちろん「息子」に負ける気など毛頭無かった。「息子」の欠点は良く知っている。優等生は規則に従った行動しか取れないものなのだ。
「前衛MS隊、全滅」という通信士官の報告に、艦長席から身を乗り出すように前方の宇宙空間を凝視していたヒースロウは一瞬、眉をしかめると放心してペタンとシートに腰を下ろした。
「M弾頭だ。M弾頭の発射を全艦に要請しろ。攻撃隊MS全機の収容も急げ！」
　MS部隊の統括指揮のためにブリッジに詰めていたマニンダスはヒースロウの捨てばちとも言える命令を聞いて叫ぶ。
「M弾頭⁉　ミノフスキー粒子兵器の使用は禁止されているはずだ。使用には総司令部の許可が必要じゃないのか！」
　M弾頭…。かつて「1年戦争」時代に使用されたビーム攪乱幕の効果と高密度ミノフスキー粒子の散布によって中・遠距離のビーム兵器による攻撃を決定的に無効にする武器である。「1年戦争」終決の際、月面都市グラナダにおいて締結された条約には各兵器の使用禁止の再確認と共にミノフスキー粒子の融合炉シールド、及びメガ粒子砲、Iフィールド・バリアー以外の軍事利用を禁止するという項目が設けられていた。「1年戦争」におけるミノフスキー粒子の極限までの使用は戦後、社会に様々な障害をもたらし、この為にミノフスキー粒子の直接散布という行為は「地球圏の汚染」と看做されていたのである。それは旧世紀におけるフロンガスのオゾン層破壊の危険に匹敵した。エゥーゴの影響力が増大していた新・地球連邦政府は自らの理念として掲げている「地球圏の浄化」に反するとして、厳にミノフスキー粒子の軍事目



的での直接使用を認めてきたのだ。今、そのカセをヒースロウが外そうとしている。マニングスがナーバスになったのも無理からぬ事である。

「それに、今更M弾頭を使ったところで遅すぎるっ！」と彼は通信士官の前のコンソールを拳でガンと叩いた。自分の「読み」の甘さで又しても多くの人命を散らしてしまった。居るはずのない艦隊が待ち受けて、その戦艦と巡洋艦の一斉射撃で9機のMSが一瞬のうちに吹き飛んだのだ。「1年戦争」の悔恨がこみ上げてきた。攻撃隊30機のうち残るは12機。彼らが先にエアーズに突入するのに期待するしかない。

「艦長、Sガンダムから入電っ！　敵MSに動きは認められず。ダミーと思われる"」通信士官はルーツからの四文字言葉に彩られた通信を上品に翻訳して告げた。

「何っ、"フーセン"か!?　するとMSの本隊は既にエアーズ‥」

畳み掛けるように最悪の事態が降りかかってきた。

ルーツの駆るSガンダムは特殊なゴム、ビニール系の素材で作られたゼクのダミーをビームカノンの低出力掃射で薙払っていた。

「なーにやってんのよ？」

後方から接近してきたFAZZ隊のクリプトが声を掛けた。

「見りゃ分かんだろ！　他のMS隊はどうしたんだ？」

「艦隊攻撃チームは壊滅状態。あとの連中は月面降下チームだとよ」

「んな事ァ誰が決めたんだ！　じゃあ俺たち艦隊攻撃の方はどーすんだよ!?　いくらガンダムでも6機じゃ艦隊を追っ払えねぇ。ここにゃあ敵のMSは居ねーんだぜ。やるなら今しか無ぇ！」

その時、ネロから通信が入った。

「主力さんよ、あんたたちだけで戦争するんだなっ！」

モニターの後方に首を回すと背中を地表側に向けて降下シークェンスに移りつつあるネロ隊が居た。

「ケッ」と吐き捨てるとルーツはSガンダムを反転させる。「役立たずめ！」

艦隊攻撃のネロ隊は既に居なかった。こんな状況では好むと好まざるとに拘わらず月面降下チームのネロ隊の援護に回らなければならない。

チュンユンはネロのIMPCのモードをセットし、月面降下シークェンスへ移った。

IMPC IMPC IMPC IMPC

モード　：4　着陸進入
設定　：地表降下
環境　：月面　通常環境
補助装置　装備
オートモード制御
時間　：1200　■

IMPC IMPC IMPC IMPC

次にチュンユンは降下座標を指示した。順調にシステムは作動している。しかし、人間を堕落させるいたずらな妖精はちょっとした悪ふざけをしようとしていたのだ。降下時間設定の数値がカウントダウンされて行く。その数値が666になった瞬間…。

IMPC IMPC IMPC IMPC

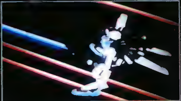
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○　　　　　　○○○○○○
○○○○○○　SHAME　○○○○○○
○○○○○○　　ON　　○○○○○○
○○○○○○　　YOU!　○○○○○○
○○○○○○　　　　　　○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

IMPC IMPC IMPC IMPC

「何んだっ！」

モニターが不可解な文字で埋め尽くされ、その中央に「ざまあ見ろ！」と言う文字が様々な色で点滅した。ネロのIMPCは暴走され、たちまち制御を失う。戦技データーに潜んでいた誤ったプログラムがたちまちのうちにネロのデーターバンクを食いつくし、単なる機械の箱に変えてしまったのだ。

連邦軍が決して月面に降下出来ない理由。それがこの論理爆弾だった。教導団は元々全部隊のMSに戦技データーを供給する部署だ。ニューディサイズはそれを利用したのである。あらかじめ月を利用することを想定していた彼らは、MSがIMPCを使って降下シークェンスに移った時にそれを破壊するプログラムを仕込んでいたのだ。そうとは知らず、地球に送還された元教導団のアナリストは最新戦技データーを持ち帰ったのである。連邦軍はこのデーターを疑うことを知らなかった。教導団の反乱は計画的な物とは思っていなかったからである。だからこそ連邦軍はこの時代では原始的とも言えるワナにかかったのだ。一つニューディサイズに誤算が有ったのは、この論理爆弾は連邦軍の総攻撃の際に活動を始めて大きな混乱を生じさせる筈だったのが、α任務部隊の単独作戦で始動してしまった為、もうこの手は通用しなくなってしまったと言うことだ。



「マニュアルだ！　マニュアル操作でやるんだ！」降下角を上昇角に修正すればまた何とかなる高度だ。だが、先行した2機のネロはひっくり返された亀の様に手足をもがかせて金梃子の様に一直線に落ちて行く。パイロットの悲鳴が聞こえた。チュンユンはつとめてそれを無視しようとしたが駄目だった。うかうかしていると自分も危ない。焦ったヤツの負けだ。

「死んで、た、ま、る、か!!」

自動操縦系をカットし、自分の技量と経験だけで機体を操る。復活したモニターには正面だけの視野の、コンピューターで補正されていない生の映像が映し出されている。底無しの星空がグーッと傾いて視界の右側に月の地平線が大きくなって行く。それでネロの降下姿勢が変わって行くのが分かる。

ルーツはその混乱を呆然として見ていた。

「何が、起ったんだ…」

軌道の彼方から混乱しているネロ隊に向かってその上方から高速で接近してくる物が有る。それはすぐに敵のMSだと知れた。

「ヤベェ！　このままじゃ連中が的になっちまう！　助けなけりゃ」

ALICE ALICE ALICE AL

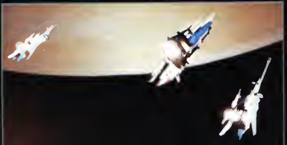
・… ヤベェ… ヤバイ…やばい 危険
………連中…仲間…？…ヒトの集団……・・
…‥妥当な選択・助ける…戦闘・？……
…・・・仲間の生命を存続させる判断・…・・
・・……自分が痛みを感じないのに？…・・・
・………ヒトの痛み…分からない……………
・・………………それが…ヒト!?………………・

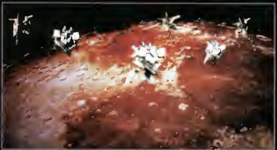
ALICE ALICE ALICE AL

ルーツは接近してくるMS群にビーム・カノンの照準を定めた。

「卑怯なんだよ!!」

ネロのコクピットでは敵接近の警報が派手にがなり立てていた。「クソ、何も出来ずにっ！」チュンユンは彼方から接近してくるMS群を呪った。操縦に全神経を注がなければならな





い為に、まだまだ戦闘など出来る余裕はない。「これまでか…」と諦めかけたとき、接近してくる敵MS隊に光が弾けた。

「敵だ⁉」

　チュンユンは見た。ガンダムが、Sガンダムが自分たちを援護している。そのパイロットはバカでわがままな小僧の筈だ。自分たちはあいつをのけ者にしたのに、なぜ…。

　Sガンダムの射撃にZプラスとFAZZ隊も加わった。強力な火力が敵のMS隊に指向され、その存在を停止させ消滅させた。

「あいつら…」

　危険を脱したネロ隊は軌道に乗り、月の衛星となった。

「感謝するぜ、主力さんよ！」

「ヘッ、手前ぇら"貸し"だぞ！」

　感謝の言葉を聞いたルーツたちも軌道に乗り、エスコートする。

「艦長、降下チームは失敗。アボートして月の周回軌道に乗っています。推進剤が足りないようです。艦隊直衛のMS隊に回収させますか？」

　降下チームからの報告を受けた通信士官がヒースロウに尋ねた。

「うむ」と答えた彼の頭の中にある考えが浮かんだ。「いや、待て！　そうか、分かったぞ。その手には乗るか。親父め…」親父、と無意識に言った。

「何故、MS隊を回収しないのですか。私の部下に月の護衛星となって、なぶり殺しにされろと言うのですか？」マニングスは彼に喰ってかかる。

「残念だがそうだ。ここで護衛隊を艦隊から外してしまったらもっとひどい事になるぞ。これから来るのはハゲタカだからな」その声に確信と自信が込められているのにマニングスは気が付いた。

　一方、ニューディサイズの首領、ブレイブ・コッドは自らの駆るMk.Vの性能に満足しつつ、戦艦"キリマンジャロ"に帰投していた。

「おう。これは凄いぞ。9機まとめて仕留めてやった。他の連中の配備は？」

　コッドはヘルメットを脱ぎながらMSハンガーのエアロックの外で待っていたクレイに尋ねた。

「うむ。良くもあり悪くもある。ほとんどの連中はゼクで月面に降下させた。これの指揮はオフショーにやらせている。艦隊の方は物資補給終了まで、エアーズ市の上空防衛を遂行中だ。エイノー閣下の方は敵中の奇襲攻撃を撃退したそうだ。だが、悪いニュースも有る」

「何だ？」

「我々を攻撃した連中は本星艦隊の本隊じゃないな。その指揮官が余程のアホウかどうか自信が有るのかは知らないが、MSを月に降下させようとした。第三次降下予定の連中をすぐに派遣したが、バケモノMSにやられたようだ」

「では論理爆弾…バレたな」

「ああ、たぶんな。しかしまあ良いではないか。月面に降下した我々を殲滅しようとすれば、もはや敵はエアーズ市もろとも吹き飛ばすしかない。そんな事をすれば、いかな大義を掲げようとも市民を巻き添えにした事実は拭い切れんし、月面都市群から総反発を喰うことは必死だ。そうなれば我々の"月面都市連合"構想の実現は容易だ」

「肉を切らせて骨を断つ、という訳だな」

　そこまで話した時、艦内にけたたましい警報が鳴り渡った。

「コッド司令、直ちにブリッジへ…！」

　血相を変えて若手の隊員がエアロックへ駆け込んできた。

「うろたえるな、何事だっ⁉」と彼はその隊員を諌める。

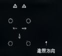
「だ、大、大艦隊が…。本星艦隊ですっ！」

　コッドはクレイと互いに顔を見合わせると繋ぎ合い、艦内リフトグリップをわし掴みにしてブリッジへと急いだ。

「何で回収に来ねえんだろう？」

　Sガンダムは外側に銃口を向けた円陣を組んで月の周回軌道を漂うネロの4機を守っている。円陣の中央で長距離専用機とも言える3機のFAZZが前面を警戒し、2機のZプラスは軌道の後方を警戒していた。

FORMATION FORMATI



▼

FORMATION FORMATI

「30機の攻撃型MSが、もうたったの10機だ。今頃は艦隊も全滅したかも知れん。お前たちはまだ推進剤は残っているんだろう？」

　チュンユンがルーツに言った。

「艦隊が全滅しちまってたら、帰る所が無えじゃねえか。だったらここに居た方がまだ良いぜ」

「変なヤツだな」

「そう思ってんのはお互い様よ」

ALICE ALICE ALICE AL

……変なヤツ…異常者…お互い様……
……全員が異常…全員が軍人……
……軍人は異常…戦争は異常……
……皆んな狂っているの？… ???………

ALICE ALICE ALICE AL

　その時、忘れられたMS隊は多数の小さな光が宇宙空間の彼方から迫ってくるのを見た。

「来やがったぜ…。なぶり殺しによ。最期は派手に行こうぜ！」

「ちょっと待ってくれ…」

　チュンユンは規則的に点滅する白い光を見つめた。

　もはやこのままでは地獄を見るのは火を見るよりも明らかだ。ヒースロウは腹をくくっていた。たった5隻のα任務部隊に何が出来よう。爪を研ぎ澄ましたハゲタカが襲いかかり、α任務部隊をズタズタに引き裂くのを見ることになるだろう。だが、おとなしく引き裂かれるだけでは済まんぞ。一度ならず二度までもドン底に落とされた"優等生"は始めて開き直る事を、そして自分の意志で物を考える事を学んでいた。

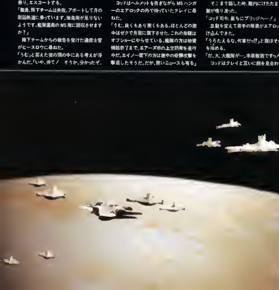
　そこへモニターの輝点と識別信号を読んでいた航宙士が舌を噛みそうな勢いでヒースロウに報告した。

「か、艦長！　艦隊です。大艦隊が…」

　既に来たか、ハゲタカめ。

「"ナガト"、"エクゼター"、"シャルンホルスト"…。本星艦隊ですっ‼」

「何…。間にあった、のか…？」ヒースロウはしばし放心した。直後、静まり返っていたブリッジが状況を理解した乗組員たちの歓声に溢れた。月からの照り返しの中に威風堂々たる艦隊が姿を現している。それは間違いなく、



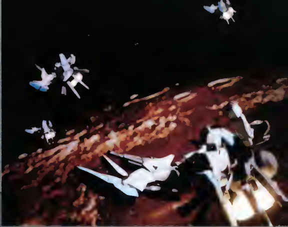
ペンタから推進剤の消費を無視して最大戦速で駆けつけた、地球連邦軍本星艦隊である。

ここに至り、彼我の戦力バランスは再び逆転した。長い長い13日が終わろうとしている。

地球標準時、3月14日0800。本星艦隊旗艦"ナガト"にてヒースロウは"イーグル・フォール"と名付けられた、エアーズ市に対する一大降下作戦の説明を受けた。この際、ヒースロウが進言した通り、全MSのIMPCデーターが変更される事になった。しかし、新データーのデバッグは容易な事ではなくまた整備の余裕も無かった。そこでそれ以前の旧バージョンのデーターを再び使用することとなったのであるこれなら新データの改変よりも速く作業が終了するが、戦闘データーも古くなる為、MSの単体の戦闘力が低下するのは否めない。

α任務部隊は艦載MS戦隊を再編成し、この戦いに臨む事になる。MSの補給は受けられてもパイロットの補充は無かった。そこで新たに本星艦隊から分遣された4隻がα任務部隊を増強する事になった。

作戦決行は3日後、3月17日と定められた。



第7章

EAGLE FALL
イーグル・フォール

宇宙世紀0088、3月17日。

非常燈の赤い色に染められた"ペガサスIII"のブリッジには緊張感が漲っていた。全ての乗組員がノーマル・スーツを着用し、来るべき艦隊戦に備えている。

α任務部隊の任務は急編成のβ任務部隊と共にニューディサイズ艦隊が守るエアーズ市への降下軌道突入点へ進撃してこれを確保する事にあった。本隊である本星艦隊はエイノー艦隊の撃滅に当る。これは更に、降下軌道突入点のニューディサイズ艦隊をエイノー艦隊の増援として引きずり出し、降下軌道突入点の防御を少しでも手薄にするという目的もあった。

「…3…2…1…」作戦開始時刻までのカウントダウンを続ける航宙士の声だけが響く。参加している全艦艇のブリッジで同様の事が行なわれている筈だ。「…作戦発動」

艦艇の主機が出力を上げ、各艦はあらかじめ設定されていた準備砲撃宙域へと発進する。測距システムが捉えた敵艦隊までの距離や環境条件のデーターが恐るべき勢いで火器管制システムに流れ込む。3パルスのビーム砲撃が行なわれた後、最大戦速で次の砲撃宙域へ移動するという行為が繰り返される。

エアーズ市制圧作戦、作戦名"イーグル・フォール"はこうして幕を開けた。

戦場には極彩色の光の柱が飛び交い、大小のミサイルが乱舞した。そこここで光の泡が生まれ、その泡の中に包まれた者の悲鳴や怒号、情事、愛する人の名、人生そのものを飲み込んで虚無へと帰して行った。その戦場の宙域を、重い降下装置を背負ったネロやヌーベルGM III（宇宙戦闘専用改修型GM III）といったMSが月面を目指して駆け抜けて行く。

α及びβ任務部隊は各々単縦陣を取りつつ、ニューディサイズ艦隊へと攻撃を開始した。MSは全て降下作戦に投下してしまった為、敵味方ともに艦艇は砲戦のみで決着を付けざるを得なかった。

「敵艦隊発見！　戦艦1、巡洋艦5！」

索敵手がヒースロウに叫んだ。

「主力艦、戦艦に火力集中！　巡洋艦は放っておけ！」

"ペガサスIII"以下、9隻の巡洋艦は主砲の有効射程に入ると一斉に左へ回頭し、全ての砲門を右舷側に向ける。主砲が次々に発射され、その光条はニューディサイズ艦隊の旗艦"キリマンジャロ"へと漏斗状に広がりながら伸びて行った。こうやって目標を包み込むように砲撃を行うのが定石であった。

「1年戦争」の頃に比べれば砲撃精度は格段に向上したとは言え、この時代、遠距離での砲撃の精度は肉眼目視、レーザー索敵、熱源探知といった方法に頼らざるを得ないのと同時に、宇宙戦闘は3次元の戦いであるために極端に低いものであった。それ故に数隻の艦で一つの目標に対して、僅かずつ砲撃範囲を扇状にずらして砲撃するのである。

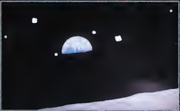
ズンッと鈍い共に戦艦"キリマジャロ"の巨体が揺れ、その衝撃でコッドの身体はブリッジの虚空に投げ出された。

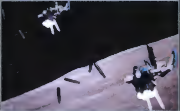
「ブレイブ！　敵の総攻撃が始まったぞ」

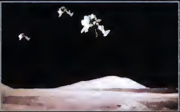
漂う身体をブリッジのコンソールに掴まって支えながらクレイが言った。

「そのようだな。エイノー艦隊を撃滅してからこっちだと思っていたが、二正面作戦とはな」

コッドは航宙士の方へと流れて、言った。「直掩







の MS 隊はどうしたっ！」

「敵の降下用 MS と交戦に入っています。こちらへの攻撃は艦砲だけです」

「ならば射ち返さんか！」

「やっていますっ!!」

そこへ損害報告が入ってきた。

「先ほどの砲撃で後部船体が被弾、後部11～37隔壁を閉鎖します！」

船体を射抜かれ、ポッカリと宇宙空間が広がった後部船体では懸命に負傷者の救出が行なわれている。しかし、幾人かが宇宙へと吸い出されて行った。穴はもはや応急補修剤で塞がるような大きさではない。

「もう誰も残らんか──！」と下士官が艦内通信で呼びかける。応答が無いので彼は隔壁閉鎖スイッチを入れた。

「馬鹿野郎っ、俺はここだよ！」

突然の減圧のショックで飛んできたキャビネットによってヘルメットの通話装置を破壊された兵士の目の前で、厚い隔壁閉鎖ドアがガチリと閉じた。

その間にも"キリマンジャロ"を二度目の衝撃が見舞う。取り残された兵士の肉体は光の中に消滅した。

「後部、再び左舷兵装、使用不能！　機関、半減出力っ！　本艦だけ狙い撃ちされています！」

「うぬう…」とうなるとコッドはフロアに立った。双眸に怒りの炎が立ち昇っている。

「まだ艦首の MS デッキは大丈夫だな。艦員に退艦命令！　待機中の MS 要員は全員、俺に続け、敵艦隊に一泡吹かせてやるわい…。トッシュ、貴様も来いっ！」そう言い捨ててリフトグリップに向かう。幸いにして、まだリフトグリップに動力は有った。

「ブレイブ、冷静になれ！　兵士に戻るんじゃない！　艦を叩くのではなくエアーズに降りて徹底抗戦だろう？　連中がエアーズ市民に手を出せば"義"は我々にある。それが分からんのか!?」

クレイは追いかけながら説得しようとしたが無駄だった。

「トッシュ、俺と貴様が決定的に違うのは、俺は貴様ほど頭が良くないことだと言ったはずだぞ。俺はここで戦う。それは誰にも止められん。やはり組織の指導者は貴様のような男の方が向いているのだ。貴様はエアーズに降りてジョッシュを手伝ってやってくれ。ニューディサイズもくれてやる」

コッドはクレイの方をポンと叩くと MS デッキへと流れて行った。

「ブレイブ・コッド、出るぞ！」

轟音を立てて MkⅤ は激戦の続く宇宙へと出撃して行く。その後に護衛のゼクが続いた。残されたクレイはがらんとした MS ハンガーの一際大きな MS に近寄った。その MS の名をゼク・ツヴァイと言う。X シリーズに分類される、ペズンで開発された教導団の次期仮想敵用重戦闘用 MS だ。製作数は余り多くない。ニューディサイズはこの MS も製作途中の物も含めて全てペズンから持ち出していたのである。

「ツヴァイは出れるか!?」

ゼク・ツヴァイは新装備であった為に、機体の調整に手間がかかっていたのである。

「微調整が必要ですが大丈夫です。月面降下も何とかなるはずです」と整備班が答えた。

「筈では困るのだがな。よし貴様らも逐次、シャトルで退艦しろ、他の艦はエイノー閣下の艦隊に差し向けるんだ。エアーズで会おう」

クレイは飛び上がり、ツヴァイのコクピットに収まった。

「トッシュ・クレイ、行くぞっ！」

ツヴァイは重々しく戦艦"キリマンジャロ"を後にし、月面への降下へと移った。

戦闘は討伐隊の思惑通りに進展して行った。本星艦隊の砲撃を浴びて危機に陥ったエイノー艦隊の増援に、旗艦"キリマンジャロ"以外のニューディサイズ艦隊が派遣された為、降下軌道突入点の防備はガラ空きも同然となった。その為、討伐隊の MS 隊の月面降下は予定通りに行える様になった。

コッド、クレイの二人に先駆けて一足先にエアーズ市に降下していたニューディサイズの若き戦士、ジョッシュ・オフショーはエイノー艦隊の2隻の強襲揚陸艦によって運び込まれた MS によって編成された旧ティターンズ兵士とエアーズ市民軍から成る防衛隊の一部の指揮を任されていた。

とは言え、彼が任されていたのはエアーズ市の地球連邦軍幼年学校でかき集められた生徒たちの部隊である。防衛隊は年齢と元の所属部隊によって区分されていた。各々の部隊には識別の為に色の名が与えられており、この幼年部隊にはホワイト・フォースという名称が付けられていた。

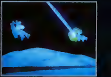
「いいか、決して無駄弾を撃つなよ。有効射程の半分以内に引き付けてから射撃するんだ。相手は降下中は無防備だし反撃できない。落ちついて狙えばお前たちでも十分に当てられる。しかし、降下速度は以外と速いから注意しろよっ！」年若いとは言ってもオフショーは教導団の隊員、普通の MS 教官並の能力は有る。彼の言うことは決して間違っていなかった。それでもこの部隊の内、戦闘で生き残るものは僅かに違い無い。元気の良い返事が返ってきた。

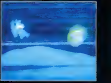
今、彼が率いている部隊は自分よりも幼く、戦闘経験の無い少年たちである。皆、素直な少年だ。だが、こんな少年たちも戦争に引きずり出さなければならないのはおかしい。戦争とは一人前の大人同士が互いの技量を駆使して戦うものではないのか？　これは彼が考えていた戦争ではない。あのペズンで出会ったガンダムも明らかに素人と思える程度のパイロットが操縦していたに違い無い。

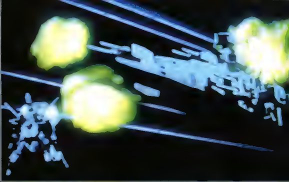
ひょっとしたらニュータイプ部隊というヤツなのかも知れない。だが、そんなニュータイプとか言う得体の知れない連中に戦争を支配されてしまうのがオフショーには悔しいことだった。例え最初は政界に入る為の経歴として軍に入ったとは言え、これまで自分が努力してきたことがニュータイプという一言で全て否定されてしまうのである。自分がいくら努力してもこれでは報われない。それが耐えられなかった。

ジリジリとしながらオフショーは敵の降下を待っている。少なくとも戦闘が始まれば、そんなニュータイプの事など考えずに済むはずだ…。

降下作戦の主力は敵が何と言おうともネロとヌーベル GM Ⅲの二つの MS だった。今回は







かりはガンダム隊は援護役である。

Sガンダムと2機のZプラスは単独地表降下能力と機動力を持っていたために。艦隊の主力に先行して月面に降下し、降下部隊を狙撃しようと待ち構えている敵部隊を一掃するとする任務を与えられていた。これらのMSはもちろん人型ではなく。航空機に似た巡航形態を取っている。

TARGET TARGET TAR

　　敵　敵　　　来
岩　　敵　　岩
　岩
　　岩岩岩岩
　　　　　　　　＋　　　　10'30"注意

TARGET TARGET TAR

「テックス！　10時30分の岩陰！」
「こっちでも確認したっ！」

ルーツは3機のGM Ⅲを確認すると機首を下げてビーム・カノンを発砲した。機動中だったGM Ⅲの一機が光に包まれて消し飛んだ。後続の二機のZプラスも各々、機首のビーム・カノンを続いて発砲する。絶叫を上げる暇もなく。岩陰に隠れていた三機のGM Ⅲのパイロットはオフショーが危惧していた運命通りに、爆光の中に消滅して行った。

「まるで射的でもしているみたいだぜ！」

地上で彼らが撃破したMSに乗っているパイロットが。まだ彼らのようにヒヨ子にもなっていない。軍人の卵だったとは知る由もない。

「ガンダムだ…」この光景に、地上では地上でホワイト・フォースの少年兵たちの間に動揺が走った「おびえるなよっ！　私が教えた通りにすれば大丈夫だ。あれはガンダムでもニュータイプでも何でもない。私が保証する」そう言ったのは全てデタラメだった。確かにガンダムのパイロットはニュータイプでは無いが。MSは紛れもなくガンダムであったし、彼が教えた通りにしてもどうにもならない。指揮官は嘘をつかなければならない時も有るのだとオフショーは自分に言い聞かせ。早くあの疫病神がどこかへ行ってしまえば良いのにと願った。前にあのMSと出会った時に。彼は既に現状のMSでは歯が立たないと悟っていたのだ。もっと良いMSさえ有ればあんな物…。

一方。コッドの駆るMk.Ⅴはエイノー艦隊の作戦宙域にたどり着き、その恐るべき能力を余すところなく発揮していた。このMSにはインコムと呼ばれる兵器が搭載されている。それは擬似サイコミュという人間の精神力による誘導兵器である。この兵器体系は「1年戦争」の時から存在していたが。飽くまでニュータイプ専用だとされていた。しかし、最近のテクノロジーはこのシステムを凡人でも使う事を可能としていたのである。この兵器は精密誘導兵器を封じられている現在。唯一の誘導兵器と呼んでも過言ではない。

Mk.Ⅴから離脱した二つの小さな円盤はコッドの意志のまま縦横に飛び交い。次々とビームを発射する。この兵器こそが一瞬にしてα任務部隊の9機のMSを葬り去った物だった。

「ハッハッハ…。俺に、このMk.Ⅴにかかって来る奴は居らんのか!?」

また艦隊直衛の一機のヌーベルGM Ⅲが爆発し。巡洋艦にも僅かながらのダメージを与えた。コッドはMk.Ⅴさえ有れば何でも出来そうな気分になっていた。Mk.Ⅴは本星艦隊のMSを恐怖の渦に叩き込んでいる。おかげで。あと一歩の所でエイノー艦隊に有効な攻撃を仕掛ける事が出来なくなってしまった。

「FAZZ隊！　聞こえるか？　こちらに青いガンダムが居る。奴がインコムらしき物のベースらしい。狙撃できないかやってみてくれ！」本星艦隊のMSからの悲痛な訴えがクリプトの耳に飛び込んできた。

「やってみろったって。相手のデーターが分かんねえんじゃな…」

「旗艦に問い合わせてみろ！」

「お前らさぁ、助けて下さいって頼んでんだろ。偉そうにすんなよな！」

そこへ本星艦隊の旗艦"ナガト"からの敵のデーターが送られてきた。

DATA DATA DATA DA

識別番号：ORX-103
識別名：　ガンダム　Mk.Ⅴ
特記：　　インコム・システム搭載機
諸元は次のファイルを参照　敵

DATA DATA DATA DA

「うへぇ。こいつもガンダムだぜ。インコムだってよ…。畜生。俺がMk.Ⅴだよ」

敵のデーターにそう感心しながらも。クリプトはFAZZを戦闘加速で交戦宙域に突っ込ませて行く。艦隊最衛のMS隊は総崩れの感があった。Mk.Ⅴに向かって、艦砲が散発的に空しく射撃を行なっているのが見える。

「グリソム。オルドリン！　ミサイルの弾幕でヤツを釘付けにして留止めを刺すぞ！　インコムの範囲に入っちまったら、確実に殺られるぜ！　いいなっ！」

そう命令するとミサイルの発射タイミングを指示した。3機のFAZZの両胸のカバーがポンと吹き飛び、無数の小型ミサイルが飛び出した。ミサイルはヒュルヒュルと青い敵—Mk.Ⅴ—の居る宙域として収束して行く。

COMBAT COMBAT CO

G

・ ・
・ ・ ・　・ ・ ・
・ ・　　・ ・
↑
↑　　　↑

COMBAT COMBAT CO

「フッ、甘いわっ！」

Mk.Ⅴのコックピットのコッドは自分に向かって飛んでくるミサイル群を見てニヤリとすると。最大推力をかけて機体を急下させた。いかにMk.Ⅴの耐G装置が優れていた物だったとは言え。それは中の人間を屈伏させるに十分なGを生んだ。しかし。鍛えられたコッドの精神と肉体は不可能を可能とする。彼はニュータイプではない。

まるで巨人に揉み潰されるが如き猛烈な力がコッドの肉体を引き裂こうと襲ってきた。コックピットがミシミシと悲鳴を上げ。それに加えて外の真空中で爆発する小型ミサイルの振動がハーモニーに加わる。それはほんの一瞬の出来事なのだが。コッドにとっては生まれてから今までの人生に等しい位の時間に感じられた。肉体的にも精神的にも負荷を与えたその力が去ると、彼は赤くかすんだ目のフォーカスを意識的に正常に戻す努力を始めた。コックピットのモニターに薄桃色の視野を素早く走らせる。様々な警告灯の赤や緑の光がジルバを踊っていた。

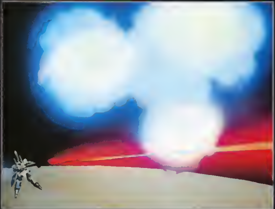
生きている、と実感する前に、殺える、と思った。それはヒトとしてではなく。獣としての闘争本能だった。コッドは口中に異物を感じ、それをヘルメットの中へ無意識のうちにペッと吐き出す。それは高Gに耐えるために噛みしめていた自分の奥歯の残骸だった。

「クソッタレが！」

そう言うとコッドはコントロール・バーを倒って自分の真紅を粉砕させた3機のFAZZに向かって反撃に移るべく。Mk.Ⅴを加速した。

クリプトは確実に青緑いMSを破壊したと思っていた3機のFAZZから放たれた無数の小型ミサイルの弾幕から、その衝撃によって加速されたかの如く。青緑いMSが放り出されたのを視認していたからだ。

「何だ、意外とアッサリ片付いちまったな。拍子抜けしちまうぜ…」



しかし一瞬後、青いMSは機体の随所のバーニアと背部の推進ノズルから炎を吹き出し、機動をかけつつ姿勢を立て直すと、一[illegible]にFAZZ隊へと向かって来た。

「何て奴だ…！」

「バケモノか⁉」

クリプトの左右に機動していたグリソムとオルドリンが口々に叫んだ。ニューディサイズのパイロットたちがSガンダムやZプラス、そしてFAZZの性能に叩きのめされた感覚を、今度は敵らが味わう番だった。

「インコムは使えんのかっ！」先刻のミサイル攻撃からは生き残ったものの、Mk.Vの機体は各部にガタがきていた。自慢のインコム・システムは誘導系に損傷を受けたらしく、使用不可能になっていた。コッドはFAZZから放たれるビームの射線を予測して巧みに回避しながら肉迫するとビーム・サーベルをカノン・モードに切り換え、背部のバック・パックを前方に鋭角に折り曲げて射撃位置に固定した。ビーム・サーベルとはMSの代表的な白兵戦兵器である。これは原理的にはビーム・カノンのビームをIフィールドと呼ばれる"場"によって収束し、ビーム放出時の熱線をもって相手を切り溶かす物である。簡単に言えば、原理は同じなのでIフィールドを解放すれば、ビーム・サーベルは射撃戦用のビーム・カノンになる訳だ。Mk.Vのビーム・サーベルにはこの共用機構が備わっていた。

「うおぉぉぉぉおーっ」

言葉にならない憤怒の意志を雄叫びに変え、ビーム・カノンを乱射しながらMk.Vは鋼鉄の塊となってFAZZ隊の正面に突っ込んでくる。コッドは敵の隊形が乱れたのを見て取ると威嚇の乱射を止めて前方のFAZZに意識を集中して狙い射った。

「緊急退避っ！　散開しろ‼」

うろたえながらクリプトは生き残る方策を部下に指示したが遅かった。

「駄目だっ、間に合わな…、うわぁぁぁぁぁ…‼」絶叫を残し、彼の左に位置していたグリソム機は文字通り消し飛んだ。

「グリソォームゥウッ！」高加速で離脱しつつクリプトは呼びかけたが、視界の端に捉えられた爆発球が無駄だと言っていた。コックピットにグリソム機の爆発音が聞こえ、ぷっつりと空電音に変わった。

「あのクソッタレ野郎！　グリソムを殺りやがった！」オルドリンが興奮して前に出ようとする。

「止めろ、オルドリン！　うかつに動くとグリソムの二の舞いになっちまうぞ！　退がるんだ。近寄れば殺られる！」その間にもMk.Vは両腕をグイと前方に突き出して急機動をかけると次の獲物を探していた。2機のFAZZは必死で距離を取ろうと全速で後退し始めた。

元々、FAZZはアナハイム・エレクトロニクス社で開発中の汎用MSであるZZガンダムの増加試作機に重火力支援システムを固定装備した試験機である。その為、後に、ジュドー・アーシタなる少年が駆ることになるZZガンダムと異なり、機体は可変・分離合体機構を有しておらず、機体材料も1ランク下の物が用いられ、機動力も劣る。又、ZZガンダムでは頭部に装備される事になっている究極のMS兵器、ハイパーメガ・カノンという広範囲・高エネルギー放射兵器も装備されていない。

α任務部隊所属のFAZZはアナハイム・エレクトロニクス社の依頼を受けて実用評価試験中の物であり、後にZZガンダムに換装式の重火力支援システムを装着した形態であるフルアーマーZZと呼ばれる機体とは外見は同じだが根本的に異なったものであった。FAZZはガンダム型では有るが純然たる重火力支援機と考えた方が良い。もちろん格闘戦には不向きで、長距離からの火力戦闘を得意とする。それ故にクリプトたちはMk.Vとの距離を取ろうとしていたのである。

距離を詰めれば殺られる、とコッドの方もクリプトたちの意図は本能的に察していた。今、戦っている相手は強力な火力を持った支援機だ。目の前のハエを大砲で仕留めようとする者はいない。

「そうは行くかよォッ！」

コッドは一声叫ぶとビーム・サーベルをカノン・モードから再びサーベル・モードへ切り換え、後退する2機のFAZZめがけて加速しながら右腕の方のサーベルを引き抜いた。ブゥンッとうなりを上げて柄からビームの刃身が生えた。彼我の間合いは見る間に詰まって行く。

「キェェェェェーッ」

コッドは気合と共にオルドリン機めがけてビーム・サーベルを振り下ろし、打ちつけた。

「あ、か、母さぁぁぁ……」オルドリンの絶叫がクリプトの耳をうつ。全周モニターの右側に目をやると、切断されたFAZZが浮かんでいた。切断面から小さな光がチラチラと線香花火の様な火花を散らし、一瞬後には全体が白い光の泡に包まれた。

「クウッ、オルドリンまで！　俺の部下、仲間をっ！」クリプトは既に平静心を失っていた。

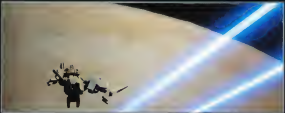
「貴様ァッ、ブッ殺してやる！」

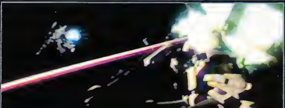
FAZZは派手に四肢を動かしてAMBAC機動で反転すると、当たりはしないと分かっていながらもビーム・カノンを乱射しつつMk.Vに立ち向かって行った。

コッドはこの光景に恐怖した。追い詰められて無心でかかってくる敵ほど恐ろしいことは理解していた。彼はビーム・サーベルを正眼に構えると、迫ってくる狂気のMSの隙を見極めようとした。迷いは消えた…。

「デェェェェーッ！」

Mk.Vのビーム・サーベルが一閃し、FAZZの右腕を切り落とした。勝った…。そう思った瞬間、コッドは強烈な衝撃に見舞われた。切断された右腕に僅かに遅れて、そこに装備していたFAZZのビーム・カノン本体がMk.Vを殴打





したのだ。それは予想外の事故だ。たちまちの内に目の前のモニターに動力系の危険表示が現れた。

「ウームゥッ…」とうなりながら、すかさず補助動力系へ切り替える。

「退くしか無いか…」

既にエイノー艦隊は安全圏に離脱したようだ。コッドはそうつぶやくとMk.Vを月へと向けた。

ALERT ALERT ALERT

損傷　損傷　損傷　損壊　損壊
機体危険度：75%
離脱の要を認める　[illegible]

ALERT ALERT ALERT

このまま留まっていては機体が爆発する可能性が有る。クリプトはコクピット・パネルの脇の紅白の縞模様に塗られた緊急脱出ハンドルをグイと引いた。ボフッと音を立てて球形のコクピット・カプセルがFAZZの腹から吐き出される。彼の目の熱いものが溢れていた。それは全ての物事への、何も出来なかったという無念の涙だった。

「なんでなんだよ…」

救難信号を発しつつコクピット・カプセルは再び静寂を取り戻した宇宙空間に漂っている。既に遠くなった彼のFAZZの機体が爆発した衝撃波を感じながらその中でクリプトは静かに目を閉じた。

一方、ガラ空きとなった降下軌道突入点に待機していた第一次降下隊のMS、42機は降下装置からの逆噴射の炎を吹き出しつつ、ゆっくりと月面に向かって降下して行った。降下は順調だ。それを援護していたルーツたちにMk.Vの迎撃命令が下された。

「な、何ィッ!?　FAZZが全滅した？　じょ、冗談だろ？　シンは、他の連中は無事なのかよ!?」

リョウはマニングスの知らせに我が耳を疑った。

「クリプトだけは無事だが、残念ながらグリソムとオルドリンは戦死した。奴はガンダムだ。FAZZとの交戦である程度の損害は与えた模様だが、FAZZ隊が全滅した為に艦隊のMS戦力が低下した。従ってあれを止められるのはお前たちしか居ない。あの青いガンダムを月に降下させるな。それがお前たちの任務だ」

マニングスのまるでFAZZ隊が全滅したのが悪いとでも言わんばかりの口調にルーツは怒った。

「いつも、いつも、偉そうにしやがってよ！　グリソムとオルドリンが死んだんだぜ！　少しは悲しめよ！　あんたは感情って物が無ェのかよ！」

「感情はMSパイロットになってから捨てた。ルーツ。前の戦争ではもっと多くの人間が死んだのだ。戦争ではいちいち悲しんでいる暇は無い。貴様の怒りは敵の化物MSにぶつけてこい。お前にはやるしか無いんだ」

ルーツは怒鳴りつけたい衝動を押えた。マニングスが言うのはもっともだ。今は戦争なのだ。殺るか殺られるか…。ルーツはSガンダムの両肩のサブ・システムを排除すると機体をMS、人型モードに変換した。

Ex-Sガンダム。Sガンダムの最強形態である。

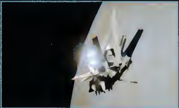
今、Ex-Sガンダムはルーツの怒りを乗せて、月面に降下せんとするMk.Vの迎撃に向かった。

ALICE ALICE ALICE AL

…………感情、理解不能………

ALICE ALICE ALICE AL

ルーツはSガンダムにもう一つの意志が存在していることをまだ知らない。



第8章

BATTLE OF AIRES

エアーズの攻防

ルーツは月に向かって降下していくMk.Vの青い機体を視認した。「よくもダチを二人も殺ってくれたな！　礼はさせてもらうぜ！」

ALICE ALICE ALICE AL

……友達は大事にするもの…復讐……
……身近な友達　私の中の人間……
……彼は守らなければならない……
…………彼を傷つけてはいけない…………
それでは他の人間を傷つけても良いの？

ALICE ALICE ALICE AL

Ex-Sガンダムから慎重に狙いをつけた必殺のビームが青白い筋となってMk. Vへと伸びて行く。これだけ明瞭にビーム光が目視できるのは、先の戦争で生じたチリで宇宙が汚染されているせいだ、と360°モニターに映し出された光景を見て思った。Ex-Sガンダムの照準レティクルに捉えられた青黒いMSは一瞬後には爆発四散するに違い無い。そのイメージがルーツの脳裏に浮かんだ。

標的となったMk.VのコックピットではFAZZ隊との戦闘の狂乱状態から覚めたコッドが黙々と降下の為のルーチン・ワークをこなしていた。

「メイン・バックブースター作動。シールド・ブースター排除」チェック・リストを復唱しながらコッドはシート脇のボタンをカチリと押した。通常の戦闘時には楯として扱うシールド。Mk.Vのそれには補助ブースターロケットが内蔵されている。背中にマウントされたシールドは推進剤を使い果たし。降下の第二段階ではデッド・ウェイトになる為、コッドのボタン操作で火薬爆発によって強制排除された。360°モニターの右端の視野をなめて。シールドはクルクルと螺旋を描いて上へと遠ざかって行く。それはルーツが射撃したのと同時だった。

ボウッ!!

コッドの頭上を飛び去るシールドが青い光に包まれて消滅した。「何ィッ！」と息を飲んだ。四散したシールドの溶け崩れた破片がMk.Vの装甲に当って、乾いた音をコクピットに伝えてくる。

息を呑んだのはルーツも同じだった。小爆発の中から青黒いMSがまるで何事も無かったように姿を現し。降下を続けている。「消えねェ…！」と何が起きたのか把握できないルーツは思った事をそのまま口にした。

ALICE ALICE ALICE AL

………復讐相手への賞賛　理解不能………
…………分からない事が多すぎる………
………戦争…異常者　論理の否定……
…私も異常者にならなければいけない!!…

ALICE ALICE ALICE AL

「ルーツだ。迎撃をしくじっちまった。あいつにゃあ。死神が味方してるぞ！　降下予想地点を教えてくれ。絶対にアレを降ろしちゃダメだっ！　核でも何でも使って止めねえと…」

「降下予想地点は月面セクター。11-A。2-S-8-0だ。このままだと我が方の第一波MS降下部隊の想定展開ラインの真後ろを取られる。味方に近いから核は使えん。条約も有るしな」マニンダスの声が響いた。

「畜生、俺が殺りゃあ良いだろッ！」

Ex-Sガンダムは機体を翻して。月面へと追撃態勢に入った。

エアーズ市の大部分は地下に建設されている。しかし。一部の公共エリアは月面上へ顔を出していた。そのドーム状構造物のうち。市の中央に一際大きくそびえているのがこの中央政庁ドームである。エアーズ市はこの中央政庁ドームを中心として半径30kmほどの面積が有る。そのドームから北へ2kmほど離れたエアーズ市の宇宙港に。1機のMSが降下して来た。

「敵の降下部隊か？」

警備に当っている防衛隊のGM IIIのライフルの銃口が一斉に降下炎に向けられた。やがて人型を取り始めたMSは明らかにGM系とは異なったシルエットを現わす。

「撃つな。味方だ！　ニューディサイズのトッシュ・クレイであるっ！」

それはゼク・ツヴァイであった。警備部隊の銃口が下げられたツヴァイはゴウゴウと足元から炎を吹きだし。巨体に似合わずフワリと着地した。

「パインフィールド市長はどこか!?」

機体の冷却作業を終えるのももどかしくクレイは警備部隊に尋ねる。

「ハッ、市長は政庁ドームであります。地下の軌条を使っていただければMSごとドームに入れます」

クレイは冷却を終えたツヴァイの機体を地下軌条へと進める。リニア・モーターのコンテナ式台車に機体を乗せると台車は音もなく暗いトンネルを疾走し始めた。僅か20秒程で台車はエアーズ市の中央政庁ドームのステーションに到着した。かつてマス・ドライバーの射出物集積所であった地下広場は短い間。中央政庁の重機材置場として使用されていたが現在では急造の防衛隊用MSハンガーに改装されている。クレイは整備員の一人を捕まえると。彼にツヴァイを預け。職員の案内で市長室へと急いだ。

市長室のドアは年代物の本物のマホガニーで作られている。クレイは地球を感じた。彼を案内してきた年老いた職員がドアをノックすると中から少し緊めの声で返事が有った。部屋の入口の正面に。月面の景観が映し出された大きなモニターを背にして。やはり本物のオークで作られた執務机が有り。軍装に身を包んだ大柄な男が座っていた。

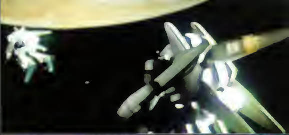
市長のカイザー・パインフィールドだ。

「市長閣下。ニューディサイズのトッシュ・クレイであります。お目にかかれて光栄です」

パインフィールドは立ち上がってクレイを見据えた。

「よく来てくれた。君が例の連合の…。長い挨拶は抜きだ。状況がどうなっているのか、早速見てもらおうか」

クレイは市長の軍装に決意を読んだ。それは「1年戦争」時代の連邦軍の将官正装であるが。階級章も勲章も何も付けられていな



い。「市長は一兵士として闘う覚悟なのか…」

　パインフィールドの先導でクレイは臨時の防衛作戦司令部となっている行政部へ向かった。行政部のモニターには市の全域が映し出され、様々な輝点が色の明滅している。市長は輝点の説明を始めた。

「子供や老人まで動員しなければならないとは残念ですな」クレイが言ったのは決して皮肉では無かった。市長は彼の目を見つめて言った

「エアーズ市民の総意なのだよ。この戦いは。我々、エアーズ市民は地球の為に尽くすことを父祖の代から教え込まれてきた。もし、ここで我々が負ければ、地球は地球人の物では無くなってしまう。それを全員が知っているのだ。それに、残念ながら職業軍人だけの戦争は旧暦17世紀に終ってしまったのだ。この兵力でどこまで持ちこたえられるかは分からん。しかし、我々がここで倒れても他の月面都市群がその志を継いでくれる筈だ。その為の捨石となる覚悟は老若男女を問わず全員が持っている。それがエアーズの魂なのだ。我々が倒れる前に他の都市から援軍が来る可能性も有るしな…」

「もし、その御言葉通りに行かねば、我々もお供しましょう。もとより閣下もそのお覚悟とお見受け致しました」とパインフィールドに向かって微笑んだ。

「気持ちは嬉しいが、そうは行かんよ。この戦いはエアーズ市民の総意だが、先のコロニーレーザー攻防戦の時と言い、市民たちをここまで巻き込んでしまったのは私の責任だからね。確かに、滅びるのはエアーズ市の宿命なのかも知れん。宇宙に純粋な地球の領土が有るような物だからね。宇宙民と地球人の差別は決定的な物だ。我々にとっては地球そのものが宗教なのだ。我々はこの土地を、地球の支配を離れる事は出来ないのだ。宇宙民の言い方に変えれば、エアーズ市は旧世代の地球連邦政府が行なった宇宙政策の墓標だ。その墓守は私でなければならんのだ。しかし諸君は違う。諸君は今の連邦政府の政策への疑問符なのだ。ここで、滅びてはいかん。最後まで彼らに闘い償いをさせてやるのだ。我々がなぜ滅びたのかを彼らに伝えるのは諸君の仕事なのだ。ここで我々と共に月の土に還る事は許さん。諸君が倒れるときは地球の上でなければならんのだ」

「分かりました。しかし、我々はここで必ず大義を貫き通して見せます。市長、月面都市連合は絶対に成立します」

「そう有りたいものだな。もしもここが滅びた場合だが…」市長はモニターに映し出された市街図の郊外に東へ伸びた長大な1本の線をなぞった。クレイはその意図を即座に悟り、心配を口にした。

「老朽化の方は大丈夫でしょうか？危険過ぎるような気がしますが…」

　市長はそれに確信を持って首を縦に振る。互いの合意が出来ると、二人は具体的な防衛作戦の検討と修正に入った。

　討伐部隊のMS隊の降下は第一波こそ、頑強な抵抗を受けたものの、第二波の降下隊によって徐々に橋頭堡を築きつつあった。総数合わせて50機近いMSがエアーズ市の南側から西側にかけて横隊で展開、エアーズ市の包囲作戦に入る。さらに2隻のZプラスの援護を受けて、第三波のMS隊が続々と降下に移っていた。

「オフショー少尉！　敵は市を包囲しようとしています。攻撃させて下さいっ！」

　オフショーの率いているホワイト・フォースは他の防衛隊と協力して、降下部隊の第一波にはそれなりの損害を与えたものの次から次へと降下する敵MSの数に負け、敵が橋頭堡を構築するに及んで、オフショーは部隊に後退を命じたのであった。しかし、少年兵たちはそれを不満に感じているようだ。

　オフショーたちが有効な防御点を求めてジリジリと後退している間にも、討伐部隊の展開は急ピッチで行なわれる。やがてホワイト・フォースが直径6kmほどのクレーターに到着し、散兵線を引く頃にはエアーズ市の西と北に展開した討伐隊は展開を終了して前進を開始した。

「来るぞ、メイン・カメラをやられてもうろたえるなよ。コクピットはカルデラの下だ。頭をやられても殺されはしない」オフショーが指示する間にも、討伐隊MSは小ジャンプを繰り返しつつホワイト・フォースが待機しているクレーターへ接近して来る。ピョンピョンと飛び跳ねるノミの様な大きさだった敵のMSがウサギくらいになった。

「射撃用意！」

　MSはシェパードほどの大きさになる。

「撃てッ!!」

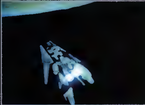
　ホワイト・フォースの全MSが号令一下、一斉に火蓋を切った。小ジャンプ中の敵の何機かがビームに貫かれてあっさりと撃破され、これに驚いた他の機はバラバラに月面に伏せる。

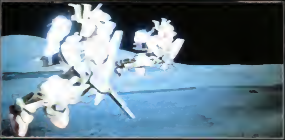
「クソッタレ、クレーターに狙撃部隊が居やがるぞ！」

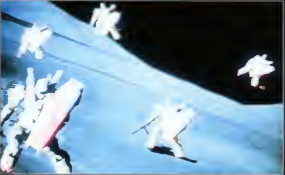
　討伐隊、ヌベールGMIIIのパイロットが叫ぶ。

「支援機はどうした！　あのクソ・ガンダムを呼べ！」

　怒号が飛び交い、敵味方のビームの応酬が始まった。伏せているMSが上体を起こした瞬







間、光条に刺し貫かれ、カルデラから身を乗り出したホワイト・フォースのMSが上体を吹き飛ばされて後ろにのけぞり倒れる。クレーターは戦場の混乱に包まれた。

一方、コッドのMk.Vは最後の降下シークェンスに移っていた。月面上のクレーターを辿るビームの光がチラチラするのがハッキリと見えた。

「クソッ、敵の侵攻がこれほど早かったとはな！」とコッドは歯噛みした。降下中は何も出来ないからだ。額の負傷からの出血はすでに止まっている。

Mk.Vの降下はエアーズ市の中央政府ドームでも捉えられていた。

「友軍の識別番号を発しているMS1機が降下してきます。降下予想地点は現在、ホワイト・フォースが交戦中の敵ラインの真後ろですっ！」

オペレーターがクレイに言った。

「恐らくブレイブのMk.Vだろう。敵の侵攻が予想外に早かったから、まだ友軍の制圧地域だと思っているかも知れん。そのMSの降下援護を派手にやらせろ！」クレイの命令は直ちにオフショーへと伝えられた。

「何、コッド大尉が!?　分かった…」彼は命令を受けるとホワイト・フォースの全員に命じる。

「敵の後方に我々のガンダムが降りる。パイロットは私の隊長だ。きっと敵を蹴散らしてくれるぞッ！　降下援護に全力を尽くせ！」

我々のガンダム、と聞いた少年兵たちは喜んだ。パイロットはニューディサイズの隊長だ。負けるはずはない。Mk.Vの降下炎が見え始めると、ホワイト・フォースの援護射撃は一段と激しいものになった。その射撃に助けられMk.Vは無事に着陸する。

「敵MS1機、背後に降下したぞ！」

「たったの1機か？　ヒネリ潰してやるぜ！」

討伐隊の展開ライン最右翼に位置した、第143MS戦隊が降下に気付き、後方のMSを撃退しようと方向を転じたとき、パイロットたちは青いガンダムを見た。

「あ、あ、あのMSだぞ…！」

ボウッとMk.Vの両眼、カメラ・アイが青白く光った。パイロットたちはパニックに陥る。Mk.Vは両肩のビーム・サーベルを引き抜くと、恐怖しているMS隊に向かって突進した。その迫力に気圧されたMSは次々とMk.Vのサーベルの前に倒れ、逃げようとしたMSはホワイト・フォースに狙い撃ちされて撃破されて行った。

にわかに起こった激戦に呆然とする討伐隊の展開ラインの上空を、Mk.Vは背中のスラスターをボォォとふかしながら飛び越えて行った。事態に気が付いた討伐隊が射撃を開始した頃にはMk.Vは既にカルデラの陰に入り、ホワイト・フォースと合流していた。

「ジョーッシュ！」

「コッド大尉、御無事で…！」

「おう、少々、敵さんの射撃を喰らっちまったがな。貴様の方も良くやってくれた。感謝するぞ。何だ、お前の部隊は子供ばかりか？　あまり無理はするなよ。ところでトッシュはどこに居るんだ？」

「ハイ。クレイ大尉殿は中央政府ドームの方でパインフィールド閣下と防衛作戦の指揮を取っておられます。戦況の方は御覧の通りですが、他の都市から援軍が来るまでは十分に持ちこたえられます」

オフショーの発言に楽観的過ぎるな、とコッドは思った。

「うむ、俺は中央政府の方へ行ってみる。しっかりやれよ！」

そう言い残すとMk.Vはジャンプして中央政府ドームへ向かった。しばらくするとクレーターの上空からビームが襲いかかり、ホワイト・フォースの3機のGMⅢが被弾して爆散した。

「テックス、シグマン、青い奴を逃すなよっ！」

そのビームの主はMk.Vの追撃に失敗し2機のZプラスと共に編隊を組んで追撃してきたルーツのEx-Sガンダムである。

「ホワイト・フォース全機、Mk.Vを全力で支援するんだっ」

頭上を通過するEx-SガンダムとZプラスの編隊を見抜いたオフショーはそう叫んだ。まばらな火線がEx-SガンダムとZプラスを包む。彼はすぐさま乗機のゼク・アインをジャンプさせる。狙撃しようというのだ。

「機動力が違いすぎる、か…」

照準レティクルを編隊左翼のZプラスに合わせると、トリガー・ボタンを押した。ジャンプしてから半呼吸ほどの時間だ。戦果を確認する前にゼクは月面に再び着地した。オフショーが振り返ると破片を撒き散らしながら高度を下げて行くZプラスの姿が有った。

「シグマンがやられた！」とウェストが叫んだ。

「被弾しただけだ。死んじゃいねェよ、脇見しないでヤツを殺るんだ！」しかしMk.Vしか見えていないルーツはそう返した。

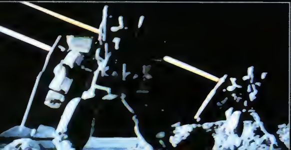
その頃には中央政府ドーム周辺の防衛隊から猛烈な火線が浴びせられてきていた。

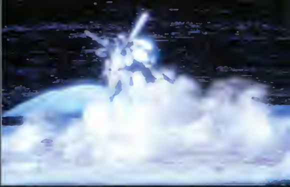
「ルーツ、これ以上突っ込んだらこっちが死ぬぞ！」

「ウルセェんだよ、この野郎っ！」

その時Ex-Sガンダムは月面からの火線を見事にかわしつつ、反転離脱を開始した。

「な、なんだァ!?」ルーツにそんな操縦は無い。Ex-Sガンダムが勝手に動いたのである。彼は混乱した。一切のコントロールが効かなくな





ってしまっていた。Zプラスのウェストはルーツが攻撃を断念したものと思い、Ex-Sガンダムの後に続く。その間にMk.Vは厳密な防御火線に守られた中央政庁ドームの重機材搬入ハッチへ滑り込み、ドームへと姿を消した。

ALICE ALICE ALICE AL
――――・こっちが殺られる？……
……・彼を守らなければいけない！……
ALICE ALICE ALICE AL

「畜生、ヤツを取り逃がしちまったじゃねえか、この売女め！」

ルーツはコクピット・パネルを拳で叩き、チェッと舌打ちした。Sガンダムのもう一つの意識に、自らが定めたある基準で物事を判断するという変化が現れたことなどルーツには知る由も無かった。

ALICE ALICE ALICE AL
……売女、売女　売女、売女　売女!?……
……生命を助けるのはいけない事!? ……
違う、違う、違う!!あなたは間違っているの!!
全てを否定するあなたも、与えられた全ての物を肯定してしまう他の人間たちも!!
ALICE ALICE ALICE AL

3月17日、エアーズ攻防戦の第一日目はこうして終りを迎える。その後、エアーズ市を巡る戦闘は次第に激しさを増して行った。それと同時にクレイの他の月面都市に対する政治的なアピールも積極さを増して行く。圧倒的な戦力の前に、ほとんどが素人同然のエアーズ市防衛隊は良く戦ったと言えよう。もちろん一握りのニューディサイズ兵士の活躍も忘れてはならない。しかし、戦闘が一週間目を迎える頃、エアーズ市の領土は中央政庁ドームから半径10km足らずの地域になってしまっていた。

「第36区画の外郭防衛線が破られたぞ！」

「第2区画、レッド部隊、何やっている!?」

「グリーン部隊は第18区画に回せ！」

「グリーンはとっくの昔に全滅しちまってるぞ！」

様々な怒声が中央政庁ドームの作戦司令部に当てられた行政部の室内を飛び交っていた。戦況が刻々と壁面のモニターに表示されて行く。パインフィールド市長は防御部隊を示す緑色のラインが討伐隊を示す赤色のラインに圧迫されて行く様を黙って見つめていた。疲労のためにすでに顔色は病人のようだ。

「閣下、損耗率30%以上の部隊は後退させて再編成します」

ここ数日間、不眠不休の状態で参謀役を務めていたクレイがそう言った。彼の顔にも肉体的、精神的疲労の色が濃かった。

「まだ、他の都市は何もせんのか…」

市長はポツリと言った。やはり月面都市を統合させて政権を作るのは夢だったに違いない。その時、オペレーターの一人が興奮した声を上げた。

「フォン・ブラウン市から地球連邦政府への抗議を受信しました！」

「何っ？　それは実力行使を伴う抗議か!?」

一瞬、パインフィールドの顔から疲労の色が消えた。

「駄目です。他の都市と同じく経済制裁勧告です。抗議はしても、積極的に味方をする気は無いようです」

オペレーターは泣き声になった。これで月面の全都市の回答が出そろったが、抗議はしても誰も助けようとはしないという結果である。市長の顔が再び曇った。

「クレイ大尉、御苦労だった。君の構想を実現するほど月面人の、いや宇宙民の意識は高くない。自治だ独立だと言ってみても、政治的にも経済的にもやはり地球に依存しなければならないのだ。所詮は地球の顔色を伺う様なマネをする。まだ人間は地球無しでは生きられないのだよ。地球を制した者がやはり正義なのだ。私はこれを確認したかった。嬉しくも、悲しくもある。こんな事を理解するためにしては、払った犠牲は大きすぎたかも知れんがね…」

「決して宇宙民の意識が地球の人間よりも高いと言う訳ではありませんよ。元々、どうあがいたところで我々は人間なのですから。意識の高さを論じるなら、大地に足を付けて生活している人間の方が高いでしょう。なぜならニュータイプとは、宇宙に疲れた地球人が宇宙に住むようになって出てきた概念だからです。所詮、その大元は地球人の意識に他ならないのです。ところがいざ宇宙に住むようになってみると、今度は宇宙に住んでいるという事だけでニュータイプになった様な気がして、それ以上の事はしなくなるのです。真に意識の変革を待ち望み、変わろうと努力しているのは重力下の人間の方なんですよ。その努力をしていないのは一部の政治家ぐらいなものです」

「確かに宇宙民は地球を単に人間の意識の一部として捉えているようだ。地球は古い、と。しかしこれは逆差別だよ。地球に対する羨望の裏返しだ。地球に生まれながらも長い間、地球を見ることが、帰ることが出来ない我々の父祖や我達の様な人間と違って地球が羨ましいとストレートに言えない宇宙民たちのな。急激に革新する必要がどこにあろう？宇宙民は"変わる"と"変える"の違いが分かっていないのだ。我々は"変える"のではなく、"変わる"ことを目指さねばならんのに。地球対宇宙、重力対無重力、限定と開放。何と幼稚な比較構造なのか！　宇宙民の意識の狭量さは、いずれ新たな反発を生むだろう。"変える"ことは短い時間で可能だが、"変わる"のには時間が必要なのだ。それに気が付いた時に連中がどんな対応をするか、どんな人類の生活圏を築いて行くのかを私はあの世から嘲笑ってやろう。今までこれだけの人間の生き血を吸ってきた、宇宙に生まれた連中をな！」

「ふざけるんじゃない、と？」パインフィールドとクレイは互いに顔を見合わせて微笑んだ。

「我々は未だ死んでいません。最後の最後まで戦い抜きますよ、閣下。もう一つ二つ連中に痛い思いをさせてやります」

「その為には、この包囲を脱出した方が良い。例の計画を実行し給え。我々は援助を惜しまない」

落日の時を迎えようとするエアーズ市から、ニューディサイズの脱出作戦が実行されようとしていた。時に3月24日の事である。

第9章

MASS DRIVER

マス・ドライバー

3月24日から三日間の戦況はエアーズ市にとっては思わしいものではなかった。いや、既にそのレベルを通りすぎ、今は息の根を止められるのを待つばかりだったのだ。もはやエアーズ市は中央政庁ドームの周囲4kmほどがその全てであった。エアーズ市の上空のエイノー艦隊はその戦力の半数以上を失ってサイド5方面の宙域へ離脱、防衛隊のMS部隊もほとんどが壊滅した。組織的な抵抗は宇宙港や政庁ドームと残った重要拠点で見られるだけになってしまっている。市の地下居住区の一部にすら討伐隊のMSが進入していた。そんな中、各区域で防衛隊を指揮しつつ戦っていた生き残りのニューディサイズの兵士たちは中央政庁ドームへと召集されたのである。もちろん、エアーズ市を脱出する為だ。

「諸君、有難う。長く戦ってくれた。今日でエアーズ市は私と共に滅び去るだろう。これは宿命なのだ。しかし、諸君は生きなければならない。生き抜いて、連邦政府に疑問符を投げ続け給え。政府とはそこに暮らす人々の為に苦労し、尽くさないければならないものだ。諸君はこれからも、彼らにそれを続けさせるのだ。本当に有り難う。諸君と共に戦えたことは誇りだ」

ノーマル・スーツに着替えたバインフィールドは、彼の前に整列したニューディサイズの生き残りの隊員たちに向かって、このように謝辞を述べた。生き残りの中にはコッド、クレイ、オフショー、サイド、サオトメらの顔が有った。市長も隊長たちも一様に疲れ切った顔をしている。隊員の数は既にペズン脱出の時の半数以下となっていた。

これからニューディサイズはエアーズ市の東側に伸びるマス・ドライバーを占拠して、ここから残存しているMSを射出し、パイロットたちは宇宙港からシャトルで宇宙へと脱出するのである。エアーズ市の攻防の最初の日、万が一に備えてバインフィールドが示したのはこのマス・ドライバーの軌条であった。もう長い間、使用されていないので、ここなら討伐隊も見逃しているだろうという「読み」だった。

事実、この時点でも討伐隊は現在では使用されていないこのマス・ドライバーの軌条の重要性には気付かず、確保はしていなかったし破壊もしていなかったのだ。もっともマス・ドライバーの軌条の大部分は月面の固い岩盤の下に建設されており、太鼓橋のような射出台部分は軌道爆撃などに備えて「一年戦争」時代に装甲が施されていたから、ちょっとやそっとの攻撃にはビクともしない。又、ドライバーによって地球や周辺コロニーなどへの爆撃を行なう可能性しか警戒しておらず、これとてエアーズ市は行なわないだろうと考えていたのだ。なぜなら、爆撃を行なえばエアーズ市は正式に連邦政府への敵対者と看做されるからである。現状を維持するならば今回のエアーズ市の事件は、市長とその後援者、ティターンズの残党が煽動して起きた「事件」として処理されて体面が保たれる。市長の性格からしてこの政治的判断をエアーズ市が逸脱することは無いだろうと討伐隊は考えていたのだ。

かくてニューディサイズの包囲網突破、月面脱出作戦が開始される。

中央政庁ドームの地下、急造のMSハンガーではニューディサイズの残存MSが最後の整備と補給を受けていた。

「コッド大尉、申し訳有りませんが、コイツは複雑すぎて我々には応急処置しか出来ませんでした。特にインコム・システムの修理は不完全ですから決して連続使用はしないで下さい。せいぜい5～6回、ここぞと言う時にだけ使うようにしてください。代わりと言っては何ですが、マイクロ・ミサイルランチャーを装備しておきました。射撃系統は空き領域にセットしてあります」

仕方がない、と思いながら済まなそうにしている整備員に「おぅ」と応えるとコッドはコクピット・ハッチを閉じる。「御武運を！」仮設キャットウォークから整備員が手を振った。Mk.Vは重々しく一歩踏み出す。「世話をかけた。感謝するぞ！」

中央政庁ドーム、資機材搬入ハッチを抜けて、Mk.Vはその凶悪な異形を警戒態勢についているMS群の前に現した。「手筈通り、トッシュの隊は宇宙港を制圧、後の方はマス・ドライバーの射出軌条を確保する。味方が倒れても前進しろよっ！一人の犠牲が十人の仲間を救う。忘れるな！」

コッドは全員に檄を飛ばした。これがニューディサイズ首領としての、彼の最後の命令である。

コッドとオフショーらの一隊は最後のマス・ドライバー射出軌条の確保に向かう。一方、クレイが指揮する一隊は市の西側の宇宙港を確保するのだ。残りの隊員たちは中央政庁ドームの地下でMSの射出準備に入っていた。宇宙港の方は中央政庁ドームの地下からクレイが最初の日に使用した軌条を使用してすぐに防衛用のMS部隊を搬入する事が出来たが、マス・ドライバーの方はそうは行かない。ここから約10kmの、敵が待ち受けている地表を進まねばならないのだ。Mk.Vを先頭にゼク・アインやゼク・ツヴァイ、エアーズ防衛隊のハイザック、GMⅢといった雑多なMSから成る射出軌条制圧部隊は黙々と移動を開始した。その行動を隠匿するべく、政庁ドーム周辺に展開したエアーズ防衛隊の残存部隊が派手に銃撃を開始する。

遊軍として後日、各戦線の支援任務に就いていたEx-Sガンダムのルーツは、戦線後方の補給キャンプで2機のZプラスと共に出撃待機中であった。初日にニューディサイズのジョッシュ・オフショーに狙撃されて被弾したシグマン・シェイド少尉のZプラスは徹夜の修理によって4日目には再び戦列に復帰していた。

「ルーツ、ウェスト、シェイド。中央ドームから新手が出た。すぐに排除してくれ！　動けるのは貴様らしかおらんのだ」

Ex-Sガンダムのコクピットに飛び込んできたマニングスの出動要請の声を聞くや、ルーツはチュウチュウと吸っていたコーヒー味の栄養食チューブをシートの脇のダスター・ホールに放り込み、機体を起動させた。さすがに彼の顔にも疲労の色が濃い。この何日間かで10歳は歳を取った様に見えた。「またまたお使いオッサンか！　ったく、人使い

が甘いよな…。ガンダムだって万能じゃ無えんだよ…。Ex-S、準備よし！」

「テックス・ウェスト、準備よし」

「シグマン・シェイド、出撃出来ます」

Zプラス隊の応答を聞くや否や、ルーツはスロットルを全開にした。

「行くぜェッ、野郎どもっ!!」

3機のガンダムは背中に光球をきらめかせ、星々と蛍発光の輝く月の空へと駆け昇って行く。

その頃、コッドの指揮する射出軌条制圧部隊は討伐隊の最前線部隊と交戦状態だった。

「ジョーッシュ！　貴様の部隊は右翼へ回り込んで敵を引きつけろ。無理はするなよ」

2機目のGMIIIをビーム・サーベルの一太刀で屠ったコッドが叫んだ。その周囲を極彩色のビームが舞い跳ぶ。

「了解、敵を拘引します。第一突撃隊、私に続け！　各中隊の間隔を詰め、有効射程内で射撃開始！」

ヒュン、ヒュンと激しいビーム兵器の応酬が繰り広げられる。密集したビームの束が討伐隊のGMIIIの胴を貫き、それを瞬く間に残骸に変えて行く。

「少尉殿、やりました！」

オフショーは耳に入った戦果確認の幼い声に驚いた。ニューディサイズの者ならいちいち彼に戦果の報告をするはずはない。

「今のは誰かっ!?」

そういう間にオフショーのゼク・アインは計算され尽くした的確な動きで自機を包囲した3機の討伐隊MSを撃破した。その動きはオフショーの鍛錬の成果である。彼も又、断じて「ニュータイプ」では無い。自らの鍛錬によって得た、身体に覚え込ませた動きの発現であって、優れた武道家が見せるそれに他ならないのだ。

「オフショー少尉殿、私たちもお供させて下さい！」

彼はそれがホワイト・フォースの少年兵たちだと悟った。

「馬鹿者っ！　何故ここに…。いかん、戻って武装解除しろ！」

「私たちは最後まで戦います。お願いです」

その時「わあっ」と言う別の幼い悲鳴が聞こえた。真上に近い角度からビームが束になって襲いかかってくる。

「上!?」ハッと彼はモニターの上方を仰ぎ見た。そこにEx-SとZプラス2機から成る編隊が在った。

「コッド大尉、ガンダム・タイプ3機っ！」

上空に向けて応射しつつ、彼は上官に注意を促した。既に地上の討伐隊MSは排除されていたから、上空のガンダムに注意を集中出来た。オフショーを真似て、ホワイト・フォースの少年兵たちも上空に応射を始めたが、その射撃は全くあてにならないものだった。

「お前たちは退避しろ！　ここで死ぬな！」

そう叫ぶ間にもホワイト・フォースの少年兵が撃破された。「自分を狙え、この腰抜け！　彼らを殺す権利は貴様たちには無いっ！」

オフショーの胸の中に怒りがたぎった。

「ジョッシュ、貴様は後ろのグレイの奴をやれ。先頭の白いのは俺に任せろ！」

コッドは命令すると「ひとつ驚かしてやるか」とインコムを上空の3機編隊のガンダムの中央へ射ち上げてビームを放った。

「ウワッ…！」

突如として編隊の中央に出現した円盤型の兵器は損害を与えることは無かったが、編隊を分散させるには十分であった。後続の2機のZプラスが目の前のビームの射線をかわす回避機動を取った為、Ex-SとZプラスは各々別々の方向に機首を巡らせてしまった。

オフショーはコッドに命じられた通り、2機のZプラスの方をジャンプして追う。「あンの野郎め…」ルーツの方は眼下にMk.Vの姿を認め、機体を降下させる。彼はその黒いガンダムが退避するだろうと考えたが、意外にもそれは逆にジャンプして向かって来た。

「ここらで決着をつけなければなッ」

猛然として上昇する黒い機体に、ルーツは決然として闘志を感じた。

「へェ、そう来るってのかよ？　上等じゃねぇか！　インコムにはインコムを、ってな。手前ェのデーターはお見通しだよ！」

ルーツが火器システムを切り替えるとEx-Sの両肩のカバーがガクッと開き、リフレクター・インコムと呼ばれる円盤形の有線誘導兵器が射出された。リフレクター・インコムはインコムと総称される準サイコミュ兵器体系に属する。但し、リフレクター・インコムにはそれ自体に攻撃能力は無い。補助兵器なのである。この武器はIフィールドを形成するだけで、他のビーム兵器を使って、このリフレクター・インコムにビームを照射すると、その"場"の力によってビームの射線は屈折させられる。言わばビームを屈折させる鏡のような物だ。自分のビーム兵器を照射して相手の予想外の方向から攻撃を仕掛けるのだ。

シュシュッと飛び出した2基のリフレクター・インコムはオートマチック・モードに設定されている。Ex-Sの火器管制コンピューターが向かってくるMk.Vの未来位置を予測し、最適の反射条件位置へと円盤形兵器を誘導する。

COMBAT COMBAT C

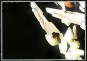
リフレクター・インコム：使用可能

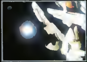
FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE

OMBAT COMBAT CO

ルーツは前面のモニターウィンドウに"FIRE"の文字が点滅するのを確認するや、Ex-Sの胴体中央にマウントされたビーム・スマートガンのトリガー・ボタンを押した。ビシュッ、ビシュッ、と閃光が空間に3度光り、ビームは屈折しながらMk.Vへと疾った。

「ンッ!?」最初の閃光を目視した瞬間、コッドは機体を右に半身ひねってそのまま空中で横滑りさせた。ビームは少し機体をかすり、左の肩を溶かす。「フッ、子供だましがぁッ！」猛るコッドはMk.Vの両腕のインコムを射出すると、毒蛇のように操りつつEx-Sに肉迫した。ビッ、ビッ、と円板型有線誘導兵器から射撃されたビームがEx-Sの背をめがけて突進する。





COMBAT COMBAT C

ALARM ALARM ALARM ALARM ALARM ALA
敵ビーム兵器　10'30"　下方　07'50"

OMBAT COMBAT CO

ルーツはEx-Sを左にかわして最初の攻撃を回避した。しかし二射目が…。

「ヤベェっ!!」

一瞬の思考停止。その時、またしてもEx-Sは意外な動きを見せた。自らの機体中央にマウントしてあったビーム・スマートガンを防ぎ、ビームを受け止めたのである。ジュウッと、ビーム・スマートガンが溶け、それをマウントするムーバブル・フレームが消失した。

「エッ？　お、俺を、守ろうって、言うのかよ……」

目を固くつぶって死を覚悟していたルーツは自分が無事であったことに呆然とし、目をパチクリさせた。そうする間にも火器管制表示に映る武器の優先順位に目をやる。

主兵装であったビーム・スマートガンを使用不能にさせられた今、リフレクター・インコムは攻撃にはあまり役に立たない、半分ほど溶けてしまったビーム・スマートガンを排除し、リフレクター・インコムを収納すると優先順位の一番目に繰り上がったEx-S頭部のインコムを射出した。その間にもMk.Vのインコムによる攻撃は続いたが、辛くも回避し続けられた。相手のコントロールが甘くなっているのだとルーツは気がついた。

「やはり５射目に来たかっ。こちらも子供だましはヤメだ」

コッドはエアーズ市の整備員の言葉を思い出した。以前に受けたダメージの影響でコントロールにキレが無くなったインコムの使用を諦めて、それを収容すると手持ちの火器であるビーム・ライフルによる攻撃へと切り換えた。インコムに内蔵されているビーム兵器では相手に与えられるダメージが今一つであったのも理由である。これはインコムのサイズを考えれば仕方の無い事であった。

チッ、チッ、チッ、と３度、Ex-Sのインコムが宙を舞いながらビームの舌を出した。

その内の一射がMk.Vの背面を撃ったが、Mk.Vのそれと同じ理由で決定的な打撃にならず、外皮である装甲の一部を溶かし削っただけであった。互いに高度を取るためのジャンプを繰り返すMk.VとEx-Sの戦いはさながら空中戦の観を呈していた。他の誰もがこの両者の戦いには介入できなかった。この両者の様に機動力が無いのと同時にそれは１対１の勝負だったからである。

「次ィ、ここっ！」

インコムは再充電のために本体のMSに幾らかの間、収容する必要が有る。コッドはEx-Sのインコムが再発射されたのを見るや、中央政庁ドームでの応急修理の際に急遽、装備された両肩のマイクロ・ミサイルランチャーを開放した。パタンとランチャーのドアが吹き飛び、数発のミサイルはすぐに爆発すると、その中に内蔵された小さな鋼球を両者の間に広がった空間に散布した。Ex-Sのインコムはその鋼球の雨の中にモロに飛び込み、たちまち使用不能のダメージを受けてしまった。

WEAPON WEAPON W

1、　インコム：使用不能
2、　大腿部ビーム・カノン
3、　背部ビーム・カノン
4、　60mmバルカン
5、　ビーム・サーベル

EAPON WEAPON WE

「エェーイ、今度はコレかァ!!」

ルーツは武器選択のカーソルを視線で動かし、Ex-Sの大腿部に装備されているビーム・カノンに合わせる。火器管制系が切り替わり、射撃が始まった。

「まったく、何でもかんでもくっついていやがる‥」新たに別の武器による射撃が始まったのを見たコッドは言い知れぬ憤りを感じた。

鋼球の雨にひるみつつも射撃を続けるルーツの目の前からMk.Vの姿が不意に消えた。それは本当に、一瞬にしてかき消えたかの様だった。

グォウンンンンン‥。

しばしの間の後、鋼鉄の衝突があった。そして……。ルーツが見たものは自分の正面に立ちはだかる巨大な人の形をしたものであった。ガンダム…。

雄々しく、兵士の良き友である筈のガンダムの「顔」が慈悲の心を持たぬ醜悪な「顔」として彼の前に現れたのだ。その両眼の黄色い光がギンっと輝度を増して、ルーツを睨んでいた。

鋼球の雨に隠れて、月面へ落下するや否や強大脚力でジャンプしたMk.Vは蹴りをくれ、大腿部のビーム・カノンの銃身に飛び付くと、それを握りつぶしにかかったのだ。

「こんな物が、こんな物があッ、何だと言うのだぁぁッ！」

Mk.Vのパイロットの野太い声がEx-Sの装甲面を通してコクピットのルーツにも伝わった。「おっさん、いい加減にクタバレよぉぉッ！」彼は恐怖に駆られて思わず叫んでいた。

「笑わせるな、宇宙人ごときがっ！　悲鳴を上げる良いわッ、この小僧っ！　今、今、ヒネリ潰してくれるっ！」

「宇宙人じゃねェ、人間だよぉ、俺はっ！」

「お前がっ、そのガンダムがっ、どんなに優れていようがッ、俺の技量の前にっ、立ちはだかる事はッ…！」

脈絡の無い言語の奔流—。

ALICE ALICE ALICE A

母は私に人間になれと教えた…。人間は狂気の動物。私は人間よりも劣っているの？　私に欠けているのはやっぱり狂気？　二人の論理が分からない‥。一方の正義は他方の悪、互いに相容れる事は出来ない。どちらかを正当な論理として受け入れなければならない。違うわ、もう一つの方法が…。アァッ、私の中を二つの論理が駆け回っている。いけない！　そこに入ってはダメっ…。私の論理に…、弾ける、何かが、弾けて行ッ…。

そう、私は自分の意志で戦わなければ！　私は、私は勝たなければいけないっ!!

ALICE ALICE ALICE A

ガゥーンンンッ…。

Ex-S大腿部ビーム・カノンをマウントしていたムーバブル・フレームがガチッと自動的に外れると、右膝に突き出たニー・クラッシャーがMk.Vの胸を強打した。ヨロヨロとよ

ろめきながらMk.Vは落下して月面に叩きつけられた。Ex-Sの方もバランスを崩し、尻もちもついた格好で着地する。「ク、クゥッッ…」

コッドは奥歯をギリギリと噛み締めて苦痛に耐えながら機体を立て直した。FAZZとの戦闘で粉砕されてしまった鼻骨の鼻腔から再び出血している。鮮血が彼の口中を真っ赤に染め上げていた。姿勢を立て直したMk.Vの右手にはビーム・サーベルが握られ、ビュウッとビームの刃が伸びた。一方、ルーツもまた、何者かによってつき動かされた様な不思議な出来事から我に返った。モニターに映ったMk.Vの姿を見て、Ex-Sの腕のポケットからビーム・サーベルが自動的にヒュッと飛び出して右手に握られた。

「俺ァ、こんな操作してねェぞッ！　止めるんだ、こんな戦争なんか！　パイロットなんか御免だっ！」

頭を強く左右に振ってわめくルーツの視界に突進してくるMk.Vのビーム・サーベルが迫った。

「宇宙人の小僧ォォ、死ねェェェィィ‼」

ルーツはパニックに陥った。真っ向からのMS同士の戦闘を経験した事など無いのだ。あたふたとEx-Sの操作を始めたが、機体はどんな指令も受け付けなかった。

「嫌だっ、お、俺は、まだまだやりてェ事が有るんだよぉォッ、死にたくねェよ！」

発狂寸前の恐怖だった。迫ってくるガンダムは明らかに彼を殺そうとしているのだ。全身の筋肉が金縛りにあった様に硬直して言うことを聞かない。睾丸が萎縮して体内に潜り込む違和感をはっきりと認識した後、頭の中が空白になった。強烈な嘔吐感と、とめどもなく流れ出す涙が彼の死を当在の殻として知覚させる最後の生理だった。

ビシュウウウッッッ…。

ビーム・サーベルの粒子が何かを消失させる。それと同時にルーツの意識が弾けた。

「Sガンダムに、乗っているのに…。死んだ…のか…？」

ビームの光条が鋼鉄の巨人の腹を突き破るのには、恐らく数秒もかかるまい。彼の脳の中を今までの人生が、人生と呼ぶにはおこがましい程ど短い思い出が駆け巡る。とても長い数秒のような気がした。

ド、ド、ドウゥゥゥ……。

倒れ込んだのはMk.Vの方だった。下に潜り込んだEx-Sのサーベルの切り先がそのままの姿勢であたかも彫像の様に静止していた。

コッドは自分の意識が暗い淵に落ち込んで行くその刹那に、青く優しい星に抱かれた夢の中に居た。

「馬・鹿・な…。地球へ、帰、れ、る…」

Mk.Vの機体は切断された口からチラチラと青白い光を放ち、やがて断末魔の喘ぎの如く、小さく震えてから爆発した。

「か、勝ったのか、よ？」

爆発から逃げるようにジャンプしたEx-Sガンダムのコクピットで、ルーツは消え行くMk.Vを不思議な気持ちで見つめ「生」に感謝した。自分を宇宙人と決めつけた敵手のパイロットの男は一体どんな人間だったのだろう、と思った。

その頃、ニューディサイズは射出軌条と宇宙港を占拠に成功していた。しかし新たな影が月面を覆うことになろうとは、まだ誰も知らなかった。

第10章
SHADOW OF NEO-ZION
ネオ・ジオンの影

「コッド大尉殿が、コッド大尉殿が戦死されました……」

エアーズ市の宇宙港を占拠していたクレイにオフショーからの沈痛な声の報告が入った。

「そうか、コッドが……。ジョッシュ。貴様の方は大丈夫か？」

「はい。何とか持ちこたえています」

「よし。それではそちらの方は、これから貴様が指揮を執れ」

「それは自分には荷が重いと……」

「やるしかないのだ、ジョッシュ！　私もここが落ち着いたら、サイドに指揮を任せてすぐに貴様の方へ行く」

「了解しました。ジョッシュ・オフショー、作戦指揮を執ります！」

「頼んだぞ」

クレイは脱出シャトルの第一陣が発進するのを見送った。シャトルはそのままＬ１へ向けて飛行する事になっている。そこにはエイノー艦隊の残存艦艇が待っているはずだ。オフショーからの通信が切れると、彼は一人つぶやいた。

「ブレイブよ。やはり最期には一人の兵士になってしまったか……」

今までは夢想家でいられた。不謹慎な言い方だが、戦争を楽しむ事が出来た。だが、これからは行動家にならねばならない。これから自分の身にのしかかって来る事になるであろう責任の重大さを感じながら、彼は上昇して行くシャトルの噴射炎を見上げた。

月面自治都市、エアーズ市。既に討伐隊は防衛隊の大半を武装解除し、もはや中央政庁ドームのみがその領土であった。そのドームの市長室で、カイザー・パインフィールドは若い通信士から手渡されたメッセージ・カードに目を落としてつぶやいた。「遅い。あまりにも遅すぎた……」

市長にカードを手渡した通信士は、未だあどけなさが残る顔の額にこびりついて乾燥した、赤黒くなった血糊を左手でこそげ落とした。その仕草はあたかも全てを理解した上で、決別の涙を拭ったかのようだった。

「フッ。我々と最も相容れない種類の宇宙軍が、唯一、我々に援助を申し出てきたとは皮肉なものだね」

市長は今まで装着していた事に初めて気が付いた様に、ノーマル・スーツのヘルメットを外し、机の上に置いてそうつぶやいた。

「返答はどういたしますか？」

「彼らからの援助だけは受けたくなかった。戦闘の最初の日にこのメッセージが届いていても、私は拒否しただろう」パインフィールドは少し黙ってから続けた。「よろしい。こう返答してくれ給え。"ネオ・ジオンからの援助のお申し出に感謝致します。しかし、残念ながらエアーズ市は本日をもって連邦政府に恭順し、抵抗を終結致します。私は自らの死をもって、この責任を償う所存であります。兼ねて閣下の我々に対する御理解とお申し出に感謝させて頂くと共に、願わくば貴下がニューディサイズ諸君の支援をされん事を望みます。" 以上を平文でネオ・ジオン艦隊に打電してくれ給え」

「市長……。我々は負けたのですね……」

通信士は初めて口を開いた。彼は市長の瞳に決然とした意志を読み取った。身体を小刻みに震わせる。「自分もお供させて下さい……」

「いかん。死ぬのは年寄りだけで良い。我々は君たち、若い者に大きな借金を残して行くことになるが、それでも少なくとも、エアーズ市の体面は保てる。我々が地球の為に闘ったのだという事を次の世代に伝えるのは君らの役目だ。君達が死んでしまってはどうするのだね？」市長は通信士の肩にそっと手を置いた。

通信士はもう何も言わずに涙顔で敬礼すると、ドアに向かって歩いて行った。ゴトッ、と彼の背後で机の引き出しを開ける音が聞こえた。市長はマホガニーの執務机の引き出しの中に、鈍く光る運命を見た。手の中にその重さと冷たさを感じた。旧式拳銃……。

若い通信士は閉じたドアの向こう側から聞こえた、カチッという小さな金属音と続いて起こった破裂音に、一瞬足を止めた。その音はパインフィールドの人生とエアーズ市の美しき束縛が砕け散った音である事を通信士は知っていた。

通信士は呆然としながら行政部へと向かった。廊下には負傷者が溢れていた。

「ねえ、ママ。ガンダムはボクたちの敵なの？ガンダムはボクたちを殺しに来るの？」

行政部のロビーのモニターに映し出されている戦闘の模様を見入っていた男の子がまだ若い母親に尋ねていた。その子の手には塗料が剥げた金属製のＲＸ−78ガンダムの玩具が握られていた。尋ねられた母親は、何も答えられないで男の子を固く抱き締めて泣くだけだ。男の子は自分の母親を泣かせてしまったヒーローの玩具を力一杯、ロビーの壁に叩き付ける。残念なことにガンダムの玩具は壁に当っても壊れなかった。

通信士はその玩具を拾い上げると、男の子に手渡してやって、言った。

「もう終ったんだよ。ガンダムは正義の味方さ……。ボクたちを殺しに来るわけが無いだろう？」

彼は力弱い笑いを浮かべ、子供の頭をポンと叩いて、行政部へ入って行った。もう少し生きてみるのは自分の義務なのかも知れない。そう考えながら……。

……………………

その頃、宇宙の一角から月に迫る黒い影が、その姿を見せ始めていた。ネオ・ジオン軍から派遣された艦隊である。

「2番デッキ、"C"の発進を急がせろ！後が詰まっているぞ！」

エイの様な独特のシルエットを持った、真紅に塗られた宇宙戦艦のＭＳデッキでは甲板要員が慌ただしく動き回り、艦内通信には怒号が渦巻いていた。その中を"C"と呼ばれた薄桃色の人型兵器が次々とリニア・カタパルトで射ち出されて行く。

「"E"も実戦投入するのかよ!?」

「実戦配置なんだから当り前だろッ！」

薄桃色の人型兵器が一通り発進を終えると、先刻の人型兵器に似たシルエットを持った新たな機体がエレベーターから姿を現わし、カタパルトに接続されて射出された。真紅の戦艦を中心とした艦隊の周りの宙域は、たちまちのうちに人型兵器で埋め尽くされる。

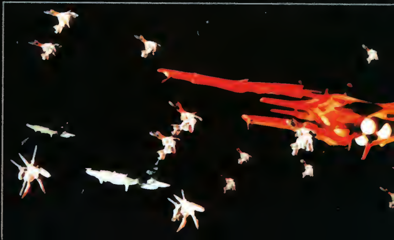
その艦の艦橋では、艦長席に座ったいかめしい軍服姿の艦隊司令官らしい男が、パインフィールド市長からの最後の通信を受け取っていた。

「意外に脆いものだな……」

「トワニング提督、いかが致しますか？　エアーズ市が陥ちたとあれば、今回の作戦行動は無意味でしょう。全機、帰投させましょうか？」

戦艦"グワレイ"の艦長は艦隊司令の方を振り返って言った。

「いや、待て。今、帰投させては全員の士気に係わる。それに丁度良い示威行動になる。通信文にあったニューディサイズという連中も使えるかも知れんしな。確か、あの連中の中にはサオトメとか言う、我々の協力者が居



ると聞いているが……」

立派な口髭をたくわえたトワニング提督は作戦の継続を指示した。彼は「1年戦争」時、ジオン公国軍、宇宙攻撃軍のキシリア・ザビ少将の下で働き、最終決戦であるア・バオア・クーの戦いにおいて最後まで作戦指揮を執り、連邦軍の捕虜となった男である。その後、極寒の地アイスランドの連邦軍捕虜収容所をジオン軍の残党の手引によって脱出、宇宙にいたジオンの残党が逃れた小惑星アクシズへと逃れ、そのまま身を投じたのである。

……

月面では、エアーズ市のマス・ドライバー射出軌条を占拠したニューディサイズが急遽、派遣されてきた討伐隊ＭＳと交戦しつつも、残存ＭＳを順次射出していた。

「よーし、次のお客さんをパレットに乗せろ！」

「駄目だ。ツヴァイはデカイから後回しにしろッ！」

中央政庁ドームから僅かに離れた、地下のマス・ドライバー射出管制室は大混乱だった。愛機を射出したパイロットたちは、自分が脱出するシャトルに乗り込むために宇宙港へ移動せねばならないギリギリの時間まで他のＭＳの射出準備作業を手伝う。

「お疲れ！　お前たちは宇宙港へ行ってくれ！」「おう、先に行っているぞ」

討伐隊が来る前に１機でも多くのＭＳを。１人でも多くの戦友を宇宙（そら）へ。これが彼らの心の合言葉になっていた。この必死の脱出作戦を支えたのが宇宙港と射出軌条を制圧している防戦部隊のＭＳである。射出軌条制圧部隊は射出のために順次後退を始めており、現在残ったＭＳはその中でも練度の高い一握りのパイロットたちであった。彼らは地形を利用したゲリラ戦術に方針を切り替え、意外なほどの効果を上げていた。その指揮を執っているのはコッドの死のショックから立ち直ったオフショーである。

オフショーは、この30分の間に９機の討伐隊ＭＳを行動不能に陥らせていた。もとより物理的な戦力の差が有りすぎるのだ。彼は１機を撃破させるよりも３機を行動不能に陥らせる方を選んでいた。岩陰から愛機ゼク・アインの身を乗り出させて、今日10機目のＭＳを狙撃する。標的となったネロの脚部ユニットからパパッと金属が砕け散り、擱座する。それを確認する間も無く、彼は機体を左側の岩場の陰へ移動させた。射撃したらすぐに移動する。これが鉄則だった。討伐隊のＭＳは何者からか狙撃されて擱座した友軍ＭＳの姿にパニックに陥り、あてずっぽうに射撃を開始した。「本来、自分が求めていたのはこんな戦いでは無い…。正々堂々と敵と戦いたい…」

こんな思いがオフショーの胸中をよぎった。明らかに技量が相手よりも勝っていると分かっている者にとって、コソコソと身を隠しながら狙撃を続けなければならないというのは最大の恥辱だった。だが、今はそんな綺麗事を言っている場合では無い事は重々承知していた。増して彼は指揮を任されてしまったのだ。少数の戦力で最大の効果を上げ得る事をしなければならない。そう自分に言い聞かせる間にも、彼は今日11機目のＭＳの足を止めていた。エアーズ市は３時間前に降伏しており、ニューディサイズはまたもや単独で戦わざるを得なくなっていた。首領のコッドを失い、エアーズの拠点を失い、ホワイト・フォースを解散させて少年兵たちのＭＳの足を撃ち抜いて強制的に戦闘を放棄させた今、彼は自分の属する組織同様に一人ぼっちだった…。

「テックス・シグマン！　マス・ドライバーの射出軌条を押えろってよ！　ゲリラがウヨウヨしてやがって、他の連中じゃあ近付けねェんだとよッ！」

Mk.Ⅴとの戦闘で手ひどく損傷したEx-Sガンダムは再び補給キャンプに戻って応急修理を受けていた。Ex-Sはほとんどの武器を失っていたため、ヌーベルGMⅢ用のビーム・ライフルを装備させられていた。２機のＺプラスの方も損傷を受けていたが、キャンプの整備員たちの必死の努力によって、何とか戦闘行動が行なえる様な状態にはなっていた。そこへマニングスからの新たな命令である。ルーツは不平を鳴らした。「俺ァ、死ぬとこだったんだぜ！　もうやりたかねェよ！　パイロットなんかやめてやるからよ。少しは休ませろよ。クソッタレ！」

「残念だがダメだ。今さら逃げようと言うのか？　今まで私に大きな口を叩いていたが、貴様は腰抜けか？　貴様はＳガンダムのパイロットを降りる事は出来んのだ。貴様は選ばれたのだからな」

「選ばれたァ？　誰にだよ⁉」

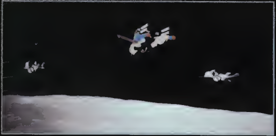
「フッ。とにかく貴様はパイロットはやめられん。貴様がそうして不平を言っている間にも、多くのパイロットたちが死んでいるかも知れんぞ。行くのか行かんのか、リョウ・ルーツ！　貴様には行くしか無いんだ」

「あぁ。あぁ。あぁ…！　わーったよ！」

そう言うとルーツはEx-Sを発進させた。その後にＺプラスの２機が続く。

「命令とは言え、本当に人使いが荒いよな…」珍しくウェストが不満を漏らした。

マス・ドライバー射出軌条の上空に到達



した3機のガンダムは眼下の光景に息を呑んだ。あちらこちらに擱座したMSが見える。

「コイツぁ、ひでェや…」

ルーツが感心している間にも、また1機のMSがどこからか狙撃されて爆発した。

「我々のMSは飛べるから良いけれど、下の連中のMSは可愛相だな…」フッとウェストが言う。

「これ以上、こんな所に関わってちゃ、犠牲がドンドン増えっから俺たちもマス・ドライバーをブッ叩きに行くんだろうがよッ！」

ルーツはEx-Sを更に加速する。

オフショーは13機目のMSを照準に捉えた時、モニターの上方の端に3つの光の尾を見た。

「チッ、あのガンダム・タイプか！」

トリガー・ボタンを押しつつ彼は乗機をEx-Sの編隊の方へ移動させた。その後で、彼の13機目の獲物が爆発した。オフショーはゼク・アインをジャンプさせる。

「リョウ、下から青いのがジャンプして来た！」オフショーの機体を確認したウェストが注意を促す。

「わーってるよッ、だが俺たちの目標はMSじゃねェ！」

ビュウッとオフショー機からのビームが編隊をかすめ、ルーツは間一髪の所で回避した。

「この射撃、彼を墜としたヤツだぞっ！」シグマンが気が付いて叫んだ。

「クウッ、このまま行かせては軌条が…」最初の射撃を回避されたと見るや、オフショーは着地するのももどかしく、ジャンプを全力で繰り返しながら射出軌条へ急行する。

「ガンダム・タイプ3機！　軌条を狙っているぞ！」その間にも彼は他のMSに報告する。

「来たぞっ！」

射出軌条では3機のガンダムの接近を知ったニューディサイズのMSが集合し、猛烈な勢いで対空射撃を始めた。

「軌条をやらせるなよっ！」

「叩き落せッ！」

パイロットたちは口々に叫ぶ。その中を3機のガンダムは駆け抜け、軌条の橋ゲタに数発の命中弾を叩き込んだ。

「間に合わなかったかっ⁉」

その光景を見たオフショーは歯嚙みし、地表での機動力の劣性を呪った。マス・ドライバーの射出軌条がユラリとした。

3機のガンダムは進行方向を180°転換し、再び高速一撃の態勢に移る。方向転換には5分ほどを要した。「チェッ、トロいぜ、全く」と悪態をつきながら、ルーツはEx-Sを攻撃コースに乗せ、照準レティクルに射出軌条を捉える。その時、前下方から1機のゼク・アインがジャンプし、そのライフルの銃口が迫ってきた。オフショーの機である。

「予測通りっ…！」

オフショーがトリガー・ボタンを押そうとした瞬間、射出軌条の周囲を大きなビームが次々と襲い始めた。

「何事っ…」

それに気を取られたオフショー機を素早く目標設定を変更した敵ビームが襲った。

「だからよ、MSは目標じゃ無えェんだよ！」

ガーンと強烈なショック。まばゆい光。それを知覚すると、オフショーの意識は深い暗黒の淵に落ちて行った…。

「ジョッシュ、ジョッシュ…」

誰かが自分の名前を呼び続けている。長い長い時間が過ぎた後だ。彼の意識は次第に混沌の中から蘇りつつあった。

「う、うーん」

クレイはオフショーのうめき声を聞いて安心した。

「ジョッシュ、分かるか？ 俺だ。クレイだ」

彼の意識はすっかり覚めていた。しかし、目の前の薄い灰色の幕がいつまでも晴れないのに気が付いた。

「クレイ大尉殿、ここはどこですか？」

「ネオ・ジオン艦隊旗艦、戦艦〝グワレイ〟の医務室だよ」

「ネオ・ジオンですって、何故、そんな奴らが…」

「我々を救助したいのだそうだ。貴様がいる時にマス・ドライバーの射出軌条周辺を支援砲撃したのも彼らだよ」

「支援砲撃。あんな物が支援砲撃であるものですか！　無差別砲撃ですよ！」

「まぁ、そういきりたつな。私もこの成行きには合点が行かないのだ。だが、少なくとも彼らは我々の命を救ってはくれた。先発したシャトルの連中も一緒だ。脱出できたのは40名そこそこだったが、感謝しなければな」

「どれくらい、自分は…」

「丸1日、眠っていた。私が貴様を助けた時には全く意識が無かったよ。貴様は良くやってくれた。そうだ、それからジョッシュ。無理に目を開けようとしない方が良い。視神経をやられているそうだ」

そう聞いて、オフショーは愕然とした。視力を失ってしまったのだ。これではもう戦う事は出来ない。クレイは彼の態度に気が付いて、続けて言った。

「安心しろ。失明した訳では無いようだ。ここの医者の話では1カ月もすれば回復するらしい」

「1カ月…。そんなに長い間…」

「回復すれば、また戦える。それまではゆっくり休め」

1カ月もニューディサイズが保つ訳が無い。彼はそう考えたが、怖くて口に出せなかった。それを口に出したら最後、自分自身の全てを否定する事になってしまう。

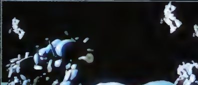
「私はこの艦隊の司令に会ってくる。心配するな。今は休め」

クレイはそう言って医務室を後にした。灰色の闇の中、オフショーはまたも一人ぼっちになってしまった。

……

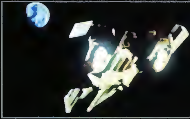
この日、3月28日。戦いは大きな変化を見せた。ネオ・ジオン軍がこの闘争に介入し、連邦軍が政治的な配慮から彼らに手出しを出来ぬ事を良いことに、月面のニューディサイズ将兵を救出したのである。また、この日は一つの月面都市が崩壊した日でもあった。

月面のEx-Sガンダム、2機のZプラスは再びペガサスIIIに呼び戻され、ここに新たな任務に就く事になるのである。



第3部
地球回帰　編

第11章
TARGET,PENTA
目標、ペンタ



「それではやはり、あなたの一存では決められない、と言うわけですか」

「折角のお申し出ですが、この件は隊員全員と話し合ってみなければ…。恐らく、我々の首領であったブレイブ・コッドも生きていればそうした筈です」

ネオ・ジオンの宇宙戦艦“グワレイ”の艦長室では、艦隊司令のトワニング提督とニューディサイズのトッシュ・クレイ大尉との二度目の会議が終ろうとしていた。

ネオ・ジオンはニューディサイズの全員を自らの軍勢に迎え入れる準備が有ると申し出て来たのだが、クレイはこれを簡単に受け入れることは出来なかった。

ネオ・ジオンは現在の地球連邦政府を攻撃、糾弾するという意味では確かに彼らと同じ目的を持っていると言えよう。だが、ニューディサイズ結成の大元になったティターンズという組織はジオンの残党狩りを主任務に作られた部隊であった。それ故に、ジオンの残党であるネオ・ジオンと手を結ぶというのはクレイ自身もそうだったが、他の隊員たちも潔しとはしないだろう。ネオ・ジオンと組めば、地球連邦政府に対して直接的な攻撃は可能になるが、それはまた地球に対して明確に敵に回る事を意味する。それではニューディサイズの意味は無くなってしまう。戦力を取るか精神を取るか。深いジレンマであった。

「昨日の敵は今日の友。もっとラディカルな考え方をしなければならん、か—」

クレイは通路のリフト・グリップに掴まり、ニューディサイズの隊員たちに割り当てられた兵員室へ戻る道すがら、そうつぶやいた。ふと舷窓に目をやるとガザCと呼ばれる薄桃色のMSが3機づつで編隊を組んで通り過ぎて行くのが見えた。その後ろに、異様な姿のムサイ級の巡洋艦が巨大な円錐を曳航している。HLV（質量物発射機）にしては妙だな、と彼は感じた。現在、ネオ・ジオン艦隊は堂々と、先行したエイノー艦隊と合流し、月面から射出したMSを回収すべくL1に向かっていた。

あの男なら何と言うだろう、と彼はコッドとは違うタイプの行動派の男の事を思った。今ごろ、あの男は地球でデスク・ワークでもしているのだろうか？　それとも軍を辞めて、新たな生活に入っているのだろうか？自分がこんな事をしているのを知っているのだろうか？　彼は未だ、自分たちを追い立てる側にストール・マニングスが居ることを知らない。

……

月面からは戦闘に生き残ったMSがHLVに積載されて、次々と母艦へと帰還してきていた。Ex-SとZプラスは月の重力圏を離脱するのに十分な推力を持っていた為、一足先にペガサスIIIへと帰投していた。

「よう、無事だったか！」

疲れ切って帰ってきたルーツたちを迎えたのはシン・クリプトだった。

「あぁ、何とかな。凄ェ、疲れてんだ。一人にしといてくれや」

「分かったよ」

クリプトはルーツの背中を見て、もう一度だけ声をかけた。

「あいつらのカタキを取ってくれて、ありがとうよ！」

ルーツは背中を向けたまま親指を立てた。

それから地球標準時6時間後。3月31日。討伐隊α任務部隊の球陣形からペガサスIIIがバーニアを吹かして回頭して離脱し、ネオ・ジオン艦隊を追撃すべく、増速ブースターの光の尾を引いて単艦で出撃して行った。全艦艇の中で最も艦速の早いペガサスIIIのみが逃走する艦隊に追い付ける見込みが有ったからだ。

「ニューディサイズがネオ・ジオンと手を組んだかどうかを確かめるのが本艦の任務だ。従って、戦闘は出来るだけ回避し、偵察行動だけにとどめる。MSパイロット諸君は十分に休養を取ってくれ給え。尚、諸君に注意しておくが、相手から攻撃されるまでは決してネオ・ジオンの艦艇とMSに攻撃を加えてはならない。以上だ」

「バカヤロー！　それじゃあ、的になれってのかよ…」

短い睡眠を取ったルーツはパイロット・ピットに私物を取りに来たときに聞こえてきた、ヒースロウ艦長の艦内放送に毒づいた。

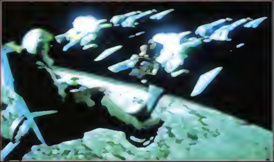
「そいつは貴様のウデが悪いから、的になるんだ」

声に驚いて振り返ると、ドアの所にMS戦隊指揮官のマニングスが立っていた。

「ったく、ヘンな所に出てくるオッサンだぜ…」アイソトニック飲料のチューブを吸いながらルーツは彼を睨んだ。

「実戦を何回か経験して貴様がベテランになったとは、まだ言えんな。私に勝つ事が出来れば認めてやるがな」

「そうかよ。ところであんた、月面で俺に妙な事を言ったよな。選ばれたとか何とかよ。ありゃあ、どういう事なんだよ？　どうも変なんだよな。何故、俺みたいなのがSガンダムのパイロットに選ばれたのか。おまけにSガンダムは勝手に動きやがるし…」



「何だと!?　Sガンダムが勝手に？」

「ああ。勝手に動いて。勝手にMk.Vとかいうガンダムに勝っちまった」

「そうか…」

　マニングスは少し考え込んだ。

「一体何が有るんだよ。あれは何なんだよ!?」

「優秀な機械だ。とだけ言っておこう。それ以上、貴様が知るような問題ではない。それよりもどうだ。久しぶりに訓練の相手をしてやる。貴様がどれほど成長したか。見せてくれ」

「面白ェ。じゃあ、俺があんたに勝ったら、秘密を教えろよ。俺が一味違うって事を見せてやらァ！」

　二人はパイロット・ピットを出て、MSデッキへと向かう。ルーツはSガンダムに。マニングスはその脇に立った訓練用高機動型のネロ・トレーナーへと流れて行く。二機のMSはそれぞれ腕に掛けられた模擬戦闘用のマーカー・ペレットガンを手に取ると、エレベーターへと向かった。

「また訓練かね。熱心な事だ。非常に良いぞ」

　ネロ・トレーナーのコクピット・モニターに艦長のヒースロウの姿が映し出された。個人通話の為。マニングス機にしかその像と音声は入ってこない。

「艦長。技術者連中は我々に嘘をついていましたよ。ALICEは封印されていません」

「何だって？　キャロルめ…」

「彼女は生きています。それに。チェシャ猫から何かを学んでいますね、確実に。私はそれをこれから確かめてみます」

「そうか。後で詳しく聞きたい。適当な所で切り上げて、艦長室へ来てくれ。待っている」

　その通話が切れると同時にマニングスはカタパルトに機体が接続される。軽い衝撃を感じた。IMPCを発進モードに切り替える。ペガサスⅢの両舷のカタパルトから、二機のMSが射出され、黒いビロードの様な宇宙空間へ飛び出して行った。

……………………………………

　ネオ・ジオン艦隊旗艦"グワレイ"の兵員食堂ではニューディサイズの生き残りの隊員たちがクレイを囲んで討論を重ねている真っ最中だった。

「結局は方法論の違いじゃ無いか。ネオ・ジオンに行きたい奴は行く。行きたくない奴は残って、ニューディサイズの戦闘を継続する。それで良いんじゃないか？」そう言ったのは第4実戦部隊のファスト・サイド中尉であった。この討論はクレイの発案によって上下関係抜きで行こうという事にされていたので。皆。熱心に議論を戦わせていた。

「君自身はどうするんだ、ファスト？」とクレイ。

「自分は残りますよ。ただ、行きたい奴まで無理に引き留める訳には行かんでしょう？　それに考えようによっちゃあ、我々の戦いは、どちらが潰れても、もう一方が残っていれば引き継ぐ事が出来ますからね」

「全員の気持ちは分かった。ニューディサイズは本日をもって解散する。ネオ・ジオンに行く者を引き留めはせん。このまま私と戦闘を続けてくれる者はここに残ってくれ。互いに別れる時は静かに行こう」

「それじゃ責任放棄だ！」食堂は一時騒然となったが、沈黙を通すクレイの前にやがて静かになった。数人かの隊員が立ち上がり、クレイの前に立つと敬礼して去って行った。

「お世話になりました」サオトメが来たとき。クレイはじっと彼の顔を見た。

「ネオ・ジオンを呼んだのは君だな。エイノー艦下とエアーズ市の説得には感謝させてもらうよ。まさか我々の中にサイド3の出身者が居ようとはね…」

「騙すつもりは有りませんでした。皆さんと共に行動できた事は嬉しく思います。故郷に裏切られた気持ちは皆さんに理解頂けているでしょうから。本当ならば私も皆さんと行動を共にしたいのですが、私には私の故郷を取り戻す仕事が有ります…」

「誤解しないでくれ。君は確かに我々がかつて敵とした場所の人間だった。しかし、君は今では我々の同志だ。本当に感謝している。ありがとう。しっかりやれよ」

　クレイはサオトメと固い握手を交わした。最終的にクレイの下に残った隊員は約2/3の28名だった。その数に彼は決して失望しなかったが、希望も持てなかった。

「さて諸君。これからが大変だぞ。もうこれからはニューディサイズという組織では無く。個人個人の戦いだ。この28名で。出来る限りの事をやってやろうではないか！」彼は残った者たちにそう宣言した。

……………………………………

　ペガサスⅢを僅かに離れた宙域では。マニングスのネロ・トレーナーとルーツのSガンダムが激しい戦いの舞い(バトルダンス)を繰り広げていた。

「マニングスよォ。手前ェのケツは丸見えだぜェ！」ルーツはSガンダムをネロの背後に移動させるとマーカー・ペレットガンを発射する。プシュッ。と圧搾空気の力で発射されたマーカー・ペレットがネロに迫る。しかし、それはマニングスの巧妙なジグザグ機動でかわされてしまった。方々でペレットから弾けた黄色い蛍光塗料の花が咲き、それはやがて小さな球に落ち着いて漂う。

「クソッタレッ！」とルーツは頬の内側の肉を噛んだ。

「貴様の攻撃は教科書通りだな！　実戦では常に敵の意表をつかなければ生き残れんぞ！　まだまだ素人だな。月の上で何をやってきた!?」

　マニングスはネロの機体を180°ひねるとSガンダムへ真っ正面から向かって行く。Mk.Vとの戦闘を再現してやろうと彼は考えていた。あの時の戦闘記録データーは既に機体に入力してあった。

「うわぁぁぁっっっ…」

　グングンとモニターに迫るネロの姿にルーツは悲鳴を上げた。彼の脳裏にも月面上でのMk.Vとの死闘が蘇ってきた。ネロがフッと消えた。

ALICE ALICE ALICE A

何故、あれを思い出させようとしているの!? 私にも出来るっ！

ALICE ALICE ALICE A

　下に潜り込み、再び上昇して来たネロはペレットを発射した。その弾は一直線に迫る。するとSガンダムは機体を右にひねりつつ下方へ降下してペレットをかわし、交差して頭上を飛び去ろうとしているネロに向けて続け様に射撃した。グレイとオレンジに塗り分けられた機体に。黄色い染みが3つ出来ていた。

「ほぅ、上出来だ。進歩した事はした様だな。これで2勝1敗か。その呼吸を忘れん事だ…」

　マニングスの意識に。ルーツはこの攻撃を最初から最後まで自分がやったとは思えなかった。それはマニングスの方でも勘付いていた。

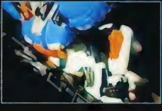
「奴の最初の機動と後の機動に落差が有りすぎる。やはりALICEは目覚めたか…。だが、まだ完全ではない。防衛本能に過ぎないようだな」

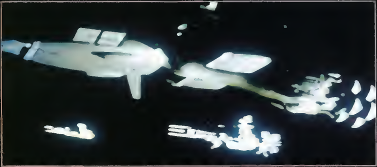
　ALICEを完全に目覚めさせる為にはチェシャ猫はこれに気が付いてはいけない。片思いが両思いになっては。恋はそこで終わってしまう。この疑似恋愛はALICEが完全に自立するまで、何としても続けさせなければならない。ALICEは封印されているという言葉が嘘で有ると分かった以上、いまさら彼女を封印してしまうのは危険だった。彼女にここで失恋されて自暴自棄になられては困る。マニングスは秘密を教えるという。ルーツとの約束を無視する事に決めた。彼は大人なのだ。

……………………………………

　ネオ・ジオン艦隊は予定通り、L1へと到着した。クレイ以下の28名は先行していたエイノー艦隊の旗艦"ブル・ラン"へと移乗した。その船体は先の戦闘で著しい損傷を受けているのが分かった。随伴しているのは巡洋艦"アオバ"だけだ。エイノー艦隊は優勢な敵艦隊の攻撃の矢面に立ち、最後まで奮戦してからここまでたどり着いたのだろう。

　艦橋に上がったクレイはエイノーと対面





し、状況説明を受けた。それによれば、わざわざ月面から苦労して射出したMSのほとんどが、射出の際の加速による衝撃や、マス・キャッチャーによる回収の際の衝撃によって破損してしまったと言う。またクレイの想像通り、エイノー艦隊は最後の決戦に艦艇のほとんどを失い、更には数隻が敵艦隊に投降したようだった。特に最後の艦隊戦ではペガサスIIIという艦が率いていた小艦隊に手ひどく攻撃されたらしい。だが、その最後の戦闘の経過を語るエイノー提督の表情はなぜか満足そうであった。

「完全稼働機は５機だけ、ですか…」

ある程度、この様な事態は予測していたとは言え損耗率の高さは深刻だった。

「クレイ大尉、ネオ・ジオン艦隊より指名通信が入っています」〝ブル・ラン〟の通信士が声をかけた。「つないでくれ」

通信用モニターにトワニング提督の顔が映し出される。

「諸君。我々はここで君達と別れなければならない。最後の援助として、巡洋艦１隻とモビル・アーマーを譲渡させて頂きたい。どうか受け取ってくれ給え」

〝ブル・ラン〟の横にムサイ級巡洋艦が上がってきた。それはクレイがトワニングとの会談からの帰りに見かけたものだった。HLVではなくMAだったのか、と彼は驚いた。その円錐は巡洋艦ほどの大きさが有ったのでMAだとは信じられなかった。

「そのMAは試験機だが実戦に仕様しても何ら差し支えない筈だ。こちらでは〝ゾディ・アック〟と名付けているが、どう呼ぼうと貴君の自由だ。使用マニュアルは巡洋艦の艦内に用意させてある。それでは諸君と再び会えることを楽しみにして…」クレイはモニターのトワニングに敬礼を送った。

巨大なＭＡ（モビルアーマー）と曳航艦を残して、ネオ・ジオン艦隊はＬ１方面へ去って行った。

「〝ゾディ・アック〟、欠陥機では？」

〝グワレイ〟の艦長はニッとトワニングに笑いかけた。

「只でくれてやるのだ。少々の欠陥には目をつぶってもらわんとな。我々とて、あの連中にもっと武器を与えてやるほどの余裕は無いのだからな。所詮、この艦を下りた連中は連邦軍だ。これ以上、何をしてやれるのかね？ネオ・ジオンはこれから地球降下作戦に備えねばならんのだぞ。あの巡洋艦を付けてやるのももったいない位だ」

スペース・コロニーの各サイドに宣撫工作の為の部隊を送り込みつつあったネオ・ジオンにこれ以上の戦力的な余裕が無かったのは事実であった。

「たった28名と５機のMS、中破した戦艦と動くのがやっとの巡洋艦。それに得体の知れないMAと巡洋艦か…。クレイよ。これで何が出来るんだ？」

彼は心の中で自問した。艦橋から自分に割り当てられた士官室に入ったクレイは、部屋に備え付けられたコンピューター端末に向かった。漫然とキーを叩くと地球を中心とした月までの全天擬似３Ｄ宙域図を呼び出した。

ぼうっと宙域図を眺めていたクレイはハタと気が付くと、再びキーを叩いて地球低軌道をズームしてみた。５つの円筒状の翼を広げた低軌道連絡ステーションが映っている。

「ペンタか…」

その配備状況が示されている。幸いにしてペンタに駐留していた木星艦隊は未だ月から帰還しておらず、ガラ空き同然であった。次に彼は連邦政府のスケジュールを呼び出した。

「連邦議会開催日…」

新たな戦略がクレイの頭を駆け巡っていた。彼は慌ただしくキーを叩き始めた…。

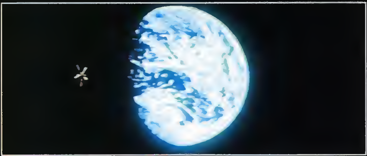
24時間後、彼は新しい作戦プランをエイノー提督と残った隊員たちに説明していた。その作戦はこの様な物である。連邦軍木星艦隊の母港でもあるペンタを防備が手薄な今のうちに襲撃して制圧、シャトルを強奪した後、MSと彼は連邦議会が開催されている、地球のアフリカ・エリアにあるダカール市へ降下する。この部隊が連邦議会を制圧する。一方、MAは追撃する宇宙艦隊を警戒する。最終的にはこのMAは連邦軍総司令部が位置するアジア・エリアのラサ市をピンポイント爆撃するという物だ。爆撃と言っても爆弾を落す訳ではない。MAのマニュアルから、これに大気圏再突入能力が有る事が分かった為に、MAそのものをぶつけようと言うのだ。これは小型版のコロニー落しである。しかし、MAの能力から言って、コロニー落しよりも遥かに命中精度は高い筈だ。

この計画が現状で出来る全てである。これなら現在の戦力でも実行可能だろう。完全奇襲による武力クーデター。よしんば討ち死にしても彼らのアピールは出来る。悔いは残らない筈だった。計画は全員に承認され、実行に移される運びになった。

クレイとサイド、この二人がMAパイロットに選抜された。二人は幾人かの航宙士たちと共にムサイ級巡洋艦に移乗した。この巡洋艦には武装はなく、MA運搬専用に改造されたもののようだった。作戦上の識別のため、この巡洋艦には〝ブレイブ〟という名が与えられ、これも全員に承認された。

「目標、ペンタ！」

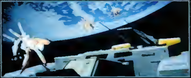
〝ブル・ラン〟の艦長の声が告げる。傷ついた戦艦と巡洋艦〝アオバ〟、そしてMAを曳航する、彼らのかつての旗艦の名を付けられた巡洋艦は一路ペズンへと出撃した。恐らくこれが最後の出撃になるだろう。彼らの意志は断固としていた。



第12章

PURSUIT

追撃



宇宙世紀0088、4月2日。

本来ならばペガサスⅢはL1の暗礁宙域に入ったと思われるニューディサイズとエイノー艦隊を捕捉するべく、そのポイントへ向けて急行していなければならない。しかし、ペガサスⅢの行く手を、ニューディサイズから別れたネオ・ジオン部隊が威嚇攻撃で遮っていた。

ネオ・ジオン軍のガザ・タイプのMSが高速でペガサスⅢの艦橋の前を横切って行く。攻撃する意志は無いのだが、その機動は明らかに挑発を意図したものだ。

この挑発行動は艦内モニターで艦の随所で見ることが出来た。パイロット・ピットでは出撃待機の命令をかけられたパイロットたちがモニターでこの光景を見ている。

「よく飽きねェもんだな…」ルーツは頭の後ろで両手を組み、椅子の背にもたれかかって、伸びをした。

「戦争したくて仕方ないんじゃねえの？」クリプトが真空パックに入ったランチを温めに電子レンジに立った。入れ代わりに、ランチを温め終ったウェストが空いている椅子に着く。デミグラス・ソースの甘い香りがルーツの鼻をついた。

「バーカ。このMSの連中の事じゃねェよ。お前らのメシだよ！　1週間交代で同じメニューの繰り返しだぜ。よく飽きねえな。本当に…」

「軍隊なんだから仕方無いさ」リバティー・ステーキを食べながらウェストが言う。

「ハン。お前ら二言目には軍隊、軍隊ってよ。こんな所が何様だって言うんだよ？　軍隊だからって。何でも我慢する神経が信じらんないね、俺ァ。大体よ、俺は農業訓練校だと思って入隊したんだよな。俺みたいなのは手に職が無ェとクズ扱いだしよ。そいつが分かってっからよ、俺は何かの技術を身に付けたら軍隊なんかサッサと辞めようと思ってたんだ。それが何の因果かMSのパイロットに選ばれてよ。まあ、MSのパイロットったらエリートさんだしな。将来的にもハッタリ効くしさ。ところが殺し合いに引っ張り出されて来たんだから、たまんねぇよ。テックス、お前ェは良いよ。お前ェはよ。カラバだか何だかで人殺しやってきたんだから。俺より人殺しの先輩だろ？」普段は温和なウェストの目が険悪な物になった。それを察してクリプトが口を挟む。

「真っ先に戦争やりてェって言ってたのはお前だろうがよ？」

「ああ、人殺しだとは思ってなかったからな。もっと楽しくてカッコ良いモンだと思ってたよ。でもな。今は違うぜ」

「今更よ。奇麗事言ったって、お前ェも人殺しになっちまったんだ。テックスだって好き好んで人殺しやってる訳じゃ無ェだろうが。俺だってそうだ」

クリプトはレンジからランチのパックを取り出すと椅子に座る。「ほら、リバティー・ステーキだぜ」

「大豆タンパクの合成モンだろうがよ？」

「バーカ。パイロット用のは本物のモウモウちゃんだぜ。知らなかったのか？」

「そうだったんだ…。そりゃあ、喰わなきゃ牛に悪いな。シグマンはどこ行ったんだ？」

「シミュレーター・ルームだよ。月で墜とされてから毎日あそこで自主的に訓練しているんだ」ウェストが答える。

「熱心なヤローだぜ」ルーツはランチのパックを取りに席を立った。

「テックスのダンナよ。お前も少しは怒ったらどうなのよ？」クリプトがプラスティックのナイフを彼に突き出した。

「リョウの言っている事は正しいかも知れない。俺には怒る資格は無いよ。主義とか主張とかは人間が考えた物だし、人間が十人いれば十人が違った考えを持っている筈だ。それを多数決とか規則とかで一つにしようとしてしまう。だから人間はそれの為にお互いに殺し合いをする。何か違うと思わないかい？」

「まあ。俺にはそんな難しい事は分かんねーな。リョウだってそうだと思うぜ」

「彼は直感とか経験からそれを感じたんだと思う」

「あいつがニュータイプだってのかよ？」

「違うよ。彼は自由な心を持った、当り前の人間なんだよ。だから政府とか社会とか上下関係とかいった枠組が嫌いなんだ。だって。それは誰かが多くの人間を統制しようとするものだろう？」

「俺には孤児の一人よがりにしか見え無ェけどな…」

クレイは“ゾディ・アック”のコクピットで変わり行く時間表示を凝視していた。既にニューディサイズの3隻の宇宙艦はペンタの可視宙域に侵入していた。友軍のIFFを発信しつつ接近した為。ペンタの方では月から戻ってきた本星艦隊の先陣だと思っているらしい。“ゾディ・アック”は巡洋艦“ブレイブ”から切り離され自力航行に入っていたのでペンタから4隻の宇宙艦に見えたかも知れない。5機のゼクはダミーの宇宙塵に身を隠しつつ、ペンタ襲撃の時を待っていた。

やがて各艦艇と連動した時間表示が作戦開始を告げた。

「パーティの時間だ！」

クレイのかけ声と共に艦艇とMS、そして“ゾディ・アック”は最大戦速でペンタに殺到

する。しかしペンタからは何も抵抗が無い。ペンタに到達したMSは各シリンダー部分に1機ずつ滞空し、艦艇は係留ブームに強行接舷する。"ゾディ・アック"は中央からガバッとコの字型に変形すると格納されていた2門のメガ・カノンをむき出した。

接舷した艦艇からはガス・マシンガンを抱え、白兵戦装備をした乗組員たちが続々と侵入した。

「我々はニューディサイズである。大義の為にペンタを接収させてもらう。こちらにはMAとMS、戦艦が有る。もし抵抗する場合はペンタを破壊する用意が有るからそう思え！　抵抗する者は容赦無く射殺するが、おとなしく投降すれば諸君の生命は保証する！」

クレイの恫喝が繰り返し送信された。

「クレイ大尉、ペズンの頃を思い出しますね…」と"ゾディ・アック"のもう一つのコクピットに乗り込んだサイドが言った。このMAは機体長軸方向を基準とした上下に一つづつコクピットが有るのだ。

「そうだ。あの頃にはもっと同志がいたが、敵とする者たちもそれなりの兵士たちだったしMSも居た。全てはこうして始まったのだったな‥」彼も新しい始まりが同じ手順だとは、少し不思議な気がしていた。

ペンタの整備員や補助要員は白兵戦装備に身を包んだニューディサイズの隊員たちが侵入して来ると、我れ先に投降した。一握りの保安要員たちは良く粘ったが、その抵抗も彼らの銃の弾倉が空になると同時に終息してしまう。結局2時間ほどでペンタは制圧されてしまった。

「割と呆気無かったな—」

ペンタの兵員食堂に集められた捕虜たちは現在、銃を持った隊員たちの監視下に置かれている。その場の光景を見て、彼は初めてそう感想をもらした。クレイは潜入隊からの制圧完了の連絡を受けると"ゾディ・アック"をペンタの係留ブームに接舷した。MS隊はペンタの中心核の上下に有るMSハッチから内部のMSハンガーへと収容された。

ペンタ制圧戦の痕跡は既に無い。連邦軍のデーターに無い"ゾディ・アック"はこれだけ大きいと、何かの補助艦艇にしか見えない。ペンタの背景の地球に太陽が昇る…。

……

「艦長、もうそろそろ6時間になりますよ」

航宙士がヒースロウに告げた。ネオ・ジオンの威嚇が始まってからそれだけの時間が経過していた。乗組員や待機中のMSパイロットたちの緊張状態ももう限界に来ていた。

「よし、そろそろ敵も疲れてきた頃だ。MS隊を本艦の周辺に展開させて警戒させろ。MS隊が配置につき次第、最大戦速へ増速し、現宙域を離脱する！」

「ですが、艦長。敵と衝突したらどうするんですか？」

「衝突はしない。相手も今は戦争は望まない筈だ。責任は私が取る。構わんからやるんだ！」第一級警戒態勢のサイレンが鳴り響く。ペガサスIIIの艦内はにわかに騒然となった。

MSハンガーではSガンダムが3機の無人メカに分離させられていた。FAZZを失いZプラスの修理が間に合わない今、MSの数を合わせるにはこれしか方法が無かったのだ。Sガンダムの上半身を構成するAパーツが変形した機体、Gアタッカーにはクリプトが、下半身を構成するBパーツを変形させた機体、Gボマーにはウェストが、そして中心部であるコア・ファイターにはルーツが乗り込んだ。

「操縦はワイバーンより簡単な筈だぜ。そんじゃ、出撃すっか！」

ルーツが他の二人に告げ、カタパルトから3機が次々と射出されて行く。母艦の上空で3機はガッチリと編隊を組んだ。

「MS隊って言っても、これじゃあ何か情け無いモンが有るよな。ネロ隊も修理中だし仕方無いか」クリプトが言った。

上方から3機のガザ・タイプのMSがやはり見事な編隊を組んで接近し、ペガサスIIIを標的に見立てて、対艦攻撃演習を行なおうとしていた。

DISPLAY DISPLAY DI

▼▼
▼

ペガサスIII→　◘

Y DISPLAY DISPLAY

「へッ、勝手に標的代わりに使ってくれちゃって…。こういうのは得意なんだよな。シン、テックス！　あの3機、ビビらしてやるぞッ！」

ルーツはコア・ファイターを駆って、ガザへ向かって行く。その後を追いかけてGアタッカーとGボマーが行く。

ALARM ALARM ALA

▼▼
▼
<
<
<

ALARM ALARM ALA

「宇宙戦闘機3機、こちらに向かって来ます！」

ガザCのパイロットは編隊長機に慌てて報告した。

「大丈夫だ。攻撃して来ない。そんな物は無視してかかれ。絶好の対艦攻撃演習がやれるんだからな」編隊長はカラカラと笑った。その時、ボウッと至近距離を宇宙戦闘機がかすめ飛んだ。

「ヒュー、何てバカだ！　戦争を始める気かよ…」

コア・ファイターはガザの編隊の前でジグザグに尻を振りながら飛び、針路を邪魔する。不意にコア・ファイターは上昇してガザ編隊をやり過ごすと、ピタリと編隊長方のガザの後ろについた。Gアタッカー、Gボマーの2機もそれにならう。

「隊長！　戦闘機から照準レーザーが照射されていますっ！」

「何だとっ!?　本気なのか…？」

「まさか、本国が戦争を…」

「まずいな…。引き返すぞっ！」

DISPLAY DISPLAY D

▲
▲▲

▽▽
▽

Y DISPLAY DISPLAY

ガザ編隊は回避機動を取り、180°反転して帰投コースについた。

「ハハ、逃げて行きやがったぜ、根性無しめ…」

「よくやったぞ、ルーツ」マニングスから通信が入ったとき、ペガサスIIIのメイン・ノズルが一際明るく輝き、その巨大な船体がグンと加速した。

「急ぐのは良いけど、置いてかないでくれよッ！」クリプトがおどけて言い、ルーツもウェストも声を立てて笑った。

「ニューディサイズが現在から6時間前にペンタを制圧した」

ヒースロウはマニングスを艦長室に呼び付けると、入ってきたばかりの通信を彼に告げた。オーディオ・セットからは最近リバイバルされてヒットしていた旧世紀のヒット曲「虹の彼方に」が流れていた。ネオ・ジオンの威嚇攻撃を切り抜けたペガサスIIIは現在、L1の暗礁宙域に到達していた。もちろん、そこには既にニューディサイズの姿は無い。時が流れ、地球標準時では4月の3日である。

「まんまと足止めされてしまいましたね。しかし、ペンタを押えて何をするつもりでしょうね、連中は？」

「ペンタを地球に落すつもりかも知れんし、あそこからどこかに降りるかも知れん。いずれにしても連中に聞いてみなければ、正確な事は分からんよ。君の友人ならどう考えるだろうな？」

「さあ…。なにしろ彼が生きているのか死んでいるかも分かりませんからね。ただ、彼は頭がきれる事だけは確かです。我々には考えられない手が有るのかも知れません」

「先ほどのネオ・ジオンの威嚇攻撃から考えて、連中は奴らと手は切ったと見て間違い無い」

「当り前です。あの男が生きているなら決してジオンとは組まないでしょう」

「いやに自信たっぷりだね」

「ちょっとした事情が有りまして…。なに、ごく私的な理由ですがね」

「フン。ともかく、我々だけでペンタ奪回作戦を実行する事になる可能性が有ると言うことは覚えておいてくれ給え。現在、MS隊の状況はどうかね？」

マニングスはポケットのハンドヘルド・コンピューター端末器を取り出すと、現在のMSの修理状況を呼び出した。

「Ｚプラスが２機とＳガンダムは稼働出来るでしょう。しかしネロ隊は無理です。ネロは私の機しか動けません」

「困ったな。いかんせん、数が少な過ぎる。現状でのMSチームのメンバーの再編成を考えてくれ。それは君に任せる」

「艦長、それはもう既に済ませております。Ｓガンダムはルーツ、ウェスト、クリプトの３人にやらせます。数を揃えるためにバラして使います。Ｚプラスの方はシェイドはそのまま残して、ネロ隊のチュンユンにもう１機を任せるつもりですから、艦載戦力としては５機は何とか確保出来ます」

「それに私のネロが有る」

ヒースロウはマニングスに人指し指を突き出して笑った。

……

一直線にゲルググの３機編隊が突っ込んでくる。そのビーム・ライフルの銃火の前に彼は立ちすくんでしまうだけだ。彼方では光の泡に包まれた、毒キノコの様な宇宙要塞が不気味な影を落していた。バシュ、バシュ、と敵のビームが当るたびに腕が、脚が、もぎとられて行った。「深追いをするな」という命令を無視してここまで来てしまった自分のミスを呪った。ゲルググはMSの姿から、いつしか地獄の番人に姿を変え、無力な自分を嘲笑するかのごとくに彼の周りを円を描いて飛び回っていた。彼らが回るたびに自分の体が切り裂かれ、鮮血で身体が赤く染まって行く。悲鳴を上げようにも声が出なかった。そこへ１機の白い人型が現れ、彼を取り巻く死の気配を消滅させて行った。MSだ、と感じる。そのMSには右脚が無かった…。

「ストール…！」

クレイはここの所、良く見る悪夢から目覚めた。背中に汗がビッショリと湿っている。「１年戦争」の思い出が悪夢となって襲って来ているのだ。

気が付くとクレイの叫び声に目を覚まされたサイドが隣のベッドから心配顔でのぞき込んでいた。「何でもない。ちょっと、うなされただけだ…」

「大丈夫ですか、大尉？　顔色がすぐれませんが…」

「うむ、本当に心配無い。ファスト、今は何時だ？」

「地球標準時、４月４日の0500時ですが」

「そうか。６時間は眠ったか‥。作戦開始まで３時間しか無いな」クレイはベッドから無理矢理に身体を引き剥す。

「大尉、身体を休めておかないといけませんよ。我々には部下の機体と〝ゾディ・アック〟をぶつける仕事が有るんですから。シャトルの準備は済んでいますし、ゆっくりしましょうや」

「指揮官はそうは行かんのだよ。〝ゾディ・アック〟の調子を見ておきたい。まだまだ慣れていないからな」

「仕方無いですね。自分も御一緒しますよ」

サイドもベッドから身を引き剥すと、クレイと共に係留ブームへと向かった。地球降下用のシャトルの準備は終了し、最終チェックを待つだけだ。彼らは３時間後にはペンタを出港し、ダカールへと向かう。

〝ゾディ・アック〟のコクピットに滑り込むと、二人は各機関の最終チェックを行なう。このMAの機体内、準サイコミュ兵器の搭載が予定されていた区画にはビッシリと艦艇用の大型ミサイルが詰め込まれている。とは言え、このミサイルで攻撃を行なうわけではない。〝ゾディ・アック〟を爆弾として地球にぶつける際の爆薬として使うのだ。為にこのミサイルの発射・管制系統は無い。彼ら二人は機体を爆撃コースに乗せた後に脱出し、待機のシャトルに回収され、地球へ降下する手筈になっていた。実際のところMS本体をぶつけただけでも甚大な損害を与えることが出来るのだが、相手は連邦軍司令部だ。ミサイルの搭載は念には念を入れようというクレイの考えであった。

「ファスト、そっちの方はどうだ？」

「良好です。大尉、ちょっと慣熟機動して見ますか？」

「うむ。但し、推進剤は節約しよう。本番までの時間が無いからな…。〝ブレイブ〟に曳航してもらおう」

やがて〝ゾディ・アック〟を曳航したムサイ級巡洋艦〝ブレイブ〟は係留ブームをゆっくりと離れると艦体の各所からバーニアの炎を吹いて姿勢制御し、宇宙の闇へと滑りだして行った。この慣熟航宙が後に幸いしようとは、未だ彼らには分からなかった…。そして、トッシュ・クレイにとっては最も辛いものになろうとは…。

……

〝ペガサスⅢ〟はＬ１の暗礁宙域を離脱し、ペンタの可視宙域に入りつつあった。艦橋部のスリット状の射出口から偵察用のカメラ・ドローンが射出される。「艦隊微動！」ヒースロウは艦の停止を命じた。つい１時間前に、彼らは連邦軍総司令部からペンタに対する威力偵察の命令を受けていた。４月４日、0600時—。

「偵察ドローン、ペンタの映像を捉えました。送ります」通信士官がヒースロウに告げ、艦のメイン・モニターにペンタのビデオ映像が送られてきた。

「戦艦１、巡洋艦１か。戦艦は恐らく〝ブル・ラン〟だな。それにシャトルが３機。地球降下のつもりか…」

「戦艦の損傷がひどいようですね。あれならやれるかも知れません。MS隊に仕掛けさせますか？」

この映像を見ていた、パイロット・ピットで待機中のマニングスは艦内テレビ電話でヒースロウに進言した。

「うむ、標的はあのシャトルだけだ。積載量から考えて、あのシャトルがペンタの捕虜を送還する為の物ではないのは確かのようだ。シャトルだけに攻撃を絞らせろ。どれくらいで出撃出来るかね？」

「今すぐにでも。ウチの連中に１時間も２時間もモタモタさせる様な、ヤワな教え方はしていませんよ。お望みならば作戦も各個奇襲でやらせましょうか？」

マニングスの顔に笑みが浮かんだ。

「よろしい。30分以内だ」

その時、偵察ドローンの映像がプツリと切れた。ヒースロウはハッとしたが、「ケーブルが切れました」という通信士官の報告に苦笑した。

「Ｇアタッカー、チェック・リストOK！」

「Ｇボマー、OK」

Ｇコア、即ちコア・ファイターの両翼に接続した２機の不格好な機体から、ウェストとクリプトの最終確認通信がコクピットに飛び込んできた。

「Ｚプラス・ツー、シグマン機、異常無し」

「Ｚプラス・ワン、チュンユン機、準備完了だ」

後続のＺプラス隊も準備完了。後はMSO（MS担当士官）の無機質なカウント・ダウンの声が響くのみ…。今、MS隊は静止した〝ペガサスⅢ〟の脇に滞空し、一斉に出撃の時を待っていた。

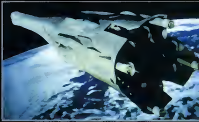
「いいか、これで終りにするんだ。何もかもな！」マニングスの最後の通信が入り、カウントがゼロをコールする。

「Let's go guyes！」

ルーツは勢いのままに叫ぶと、ブースターを点火した。後に続く機体もＧコアと同じ様に核爆発と見紛うばかりのまばゆい光球を吐き出し、５機の宇宙艦載機—Ｚプラスも最加速モードなのでそう見えた—はペンタに向かって光の矢の様に猛烈なスピードで突撃して行った…。

第13章

TRIPLE ATACK
トリプル・アタック



「艦影発見！ 2時方向」

"ブレイブ"に乗り組んでいる航宙士が声を上げ、それが"ゾディ・アック"にも伝わった。

「何っ？」追撃部隊か本星艦隊の先陣か、いずれにしても早いな、とクレイは思った。

「データーは分かるか？」モニターをのぞき込みながら航宙士に尋ねる。

「やっています。CG補正図、出します」

航宙士の前の映像の縦に投影された、単なる赤と黄色と白の赤外線スキャンの雲型パターンが艦の形になって行く。

「アーガマ級です」

「なるほどな。あのバケモノMS部隊って訳だな……。後続の艦艇は居るか？」

「いえ、単艦のようです」

「偵察かな。どうにせよ、この期に、今、我々の作戦を妨害される訳には行かん。ペンタに警報を出せ。シャトル部の発進を急がせるんだ」

「大尉、バケモノなら我々も持っていますよ」とモニターに割り込んできたサイドがいたずらっぽく言う。

「ああ、幸運だった。貴官が慣熟航宙を開始してくれたお陰だな」

「出撃しますか？」

「聞くまでもない」

クレイとサイドはモニター上で互いに顔を見合わすと、微笑した。

「曳航ケーブルを外せ」クレイが命ずると、"ゾディ・アック"の外壁フックがガシンと音を立てて外れた。母艦の"ブレイブ"は後方に曳航ケーブルを漂わせながらMAから離脱する。僅かに離った後、"ゾディ・アック"の巨大な後部ノズルに光が灯った。

「攻撃隊が来るぞっ！ シャトル発進急げ！」

「急げって言ったって、降下ウィンドウの時間はどうなるんだよ!?」

「軌道で待機だ。それぐらい分からんのかっ!」

敵艦発見の報を受けたペンタのニューディサイズの活動は慌ただしい物となった。

「"ブル・ラン""アオバ"、出港するぞ！」

「シャトルのMS要員は艦内待機だ」

人員の往来が激しい係留ブームの通路。ジョッシュ・オフショーは闇の通路でじっと待機していた。顔の包帯をむしり取り、恐る恐る両眼を開いてみる。瞳の奥を強烈な白い光が刺し、とめどもなく涙が溢れた。その激痛を歯を喰いしばって耐える。やがてボウッとかすんだ視界が見えた。通路を青い固まりがバタバタと駆け抜けて行く。ニューディサイズの隊員だろうと想像出来る。彼は横の部屋のドアに書かれた表示を顔をこすりつけるようにして読んでみた。「保安隊詰所」

オフショーはその部屋に入った。一般的なユニット構造の部屋なら、彼の目指す物が有るはずだ。彼は苦労しながら赤いキャビネットを探し当てた。キャビネットのガラスに力を込めてパンチを繰り出すと、ガラスは派手に壊れ、彼の手を少し傷つけた。躊躇無くオフショーはその中の銃を手にする。暴徒鎮圧用のゴム弾銃だ。それを懐に隠し持つと、彼はシャトルへと急いだ。

「高速飛行物体接近！」と"ペガサスIII"の観測員が叫ぶ。

「何者だ、どこから出てきた!?」ヒースロウは艦長席から身を乗り出して聞く。

「本艦の8時方向、上方11時です。機数1、巡洋艦クラス以上の大きさが有る奴です。この加速は艦艇では有りません！」

「モビル・アーマー、か……？そんな巨大な物が……。緊急回避運動、乱数加速っ！」

"ペガサスIII"の回避行動はクレイも確認していた。「今さら回避機動に入っても遅いっ！」"ゾディ・アック"はガバッとコの字に変形するとメガ・カノンをさらけ出す。

「大尉、目標は軸線上！」

サイドが叫んだ。"ゾディ・アック"のコの字の中心が白光する。メガ・カノンが発射態勢に入っているのだ。クレイは慎重にトリガー・ボタンを押した。白熱光が数秒のうちに"ゾディ・アック"からほとばしり出る。本来は2本であるその光は大きな一つの束となって"ペガサスIII"へと殺到した。

「ビーム発射、確認！ 直撃コースに―」

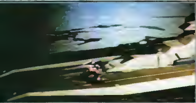
"ペガサスIII"の観測員がそう言いかけた時、船体にズンッと強い衝撃が走り、乗組員全員が右前方に放り出された。艦内はアッと言う間に暗闇となり、非常警報が鳴り響く。

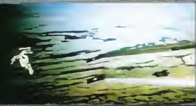
「各部、損害状況知らせっ！」

ヒースロウは自動的に非常電源に切り替わった艦橋の赤い光の中で、艦長席に流れて戻りながら叫んだ。その艦橋の右舷を巨大な影が恐るべきスピードで通りすぎて行く。その姿がどのような物なのかは識別不可能だった。

「あいつか…」艦長席についたヒースロウは今度はガッチリとシート・ベルトを締めた。艦橋の窓に装甲シャッターが下りる。

「総員、第一級戦闘配備、ノーマル・スーツ着用。指揮所を戦闘艦橋へ移す！」そう言うと彼は艦長席を戦闘艦橋へと移動させた。





「何だとっ！"ペガサスIII"が攻撃されたァ? 本当かっ⁉」

　ルーツは母艦からの通信に耳を疑った。敵は既に自分たちが攻撃してくる事を知っていたのか？

「畜生、良くワナにはまるぜ！　ウチの艦長は大丈夫なのかよ⁉」とクリプト。

「戻るか、"ペガサス"に？」ウェストが心配そうに言う。自分たちの母艦が攻撃されているのだ。こう思うのは当然である。

「戻るんじゃない。作戦は続行だ。ペンタを押えれば、もう敵は何も出来ない」割り込んだのはチュンユンだった。

「そうだ、あんたの言っ通りだぜ。マニングスもこれで終りにするんだと言っていた！」ルーツがそれに答えた。その時、攻撃編隊の正面に2隻の宇宙艦が捉えられた。

「やっぱり、攻撃が分かっていやがったのか！」

　損害報告によれば、"ペガサスIII"の右舷メイン・エンジンが奇麗に削ぎ取られているようだ。半舷出力しか出せなくなってしまった。又、右舷の居住ブロックの一部が焼かれ、若干の死傷者が出ている。ヒースロウは愕然とした。

「1回の攻撃でこれか…。戦艦並みじゃないか…」

「艦長、左舷のリニア・カタパルトが作動しています！」航宙士が彼の思索を中断させた。

「誰だ⁉ ネロ隊か？」

　未だネロ隊は修理中の筈だ、と思ったが一つの仮定に行き当る。それと同時にパイロットの顔がモニターに割り込んだ。

「マニングス君――！」

「艦長、この状況では私が行くしか無い。出撃させてくれ」

「しかし、君のネロは試験機ではないか！」

「昨日、出撃しろと言ったのは艦長ですよ」

「あれは――」

「冗談でも何でも、出撃するしか有りません。次の攻撃をまともに食らえば我々は死ぬ。やれる時にやれる事をするのが当然です」

マニングスは敬礼するとモニターを切った。

「待て、マニングスっ！」

「駄目です。カタパルト操作はオート・モードに切り替わっています」と航宙士の声。

「マニングス、出るっ！」

　カタパルトは機体を猛烈な力で射ち出した。ネロはグングン遠去かり、やがて白い光の珠となる。宇宙は何事も無かったように再びモノトーンの世界に戻った。

「クレイ大尉、やっぱりこれだけ図体がデカイと変針に苦労しますね」

　サイドが言った。"ゾディ・アック"は"ペガサスIII"に襲いかかった後、回避運動をかけつつ左へ旋回し、今度は"ペガサスIII"の左前方から攻撃を仕掛けようとしていた。

「苦労しない方法も有る事には有るが、使うまでも無いだろう。ファスト、次は外すなよっ！」

「了解、1発で仕留めてやります」MAは再びグンと加速した。

　目標の"ペガサスIII"のCGが次第に大きくなる。モニターに新たな物体の出現を示すフレームが現れた。新たな敵を示すフレームが拡大され、そこに人型のCGが現れる。「敵、MS！」サイドが声を上げた。"ペガサスIII"からも対空砲火が撃ち上げられ始めた。

「何機だッ⁉」

「1機、高機動機のようです」

　サイドの目の前のモニターに映った敵MSは激しい機動を繰り返し、"ゾディ・アック"に迫りつつあった。

「教会の尖塔みたいな奴だ。大きい割には良く動く――」マニングスは機体が取っている激しい機動によって、星がグルグルと回転する全周モニターに包まれたネロのコクピットで、そのモニターの正面中央に捉えられた敵の姿にそう思った。「早い‼」アッという間に敵MAの眼前に描かれたジオン公国章がモニターにアップになる。「ジオン…。ひょっとしてあれにトッシュが‥。まさか！」彼の目が大きく見開かれた。

　マニングスは反射的にビーム・ライフルを連射モードに変えるとトリガー・ボタンを必要も無いのに力強く押す。ライフルの銃口から光の矢が断続的に飛び出して、敵をかすめる機体に突き刺さって行く。「貴様に"ペガサス"はやらせんッ！」

　ボ、ボ、ボ、ボ、ボゥ、と巨大な濃緑色の機体に金属の細かなカスを撒き散らしながら、引っかき傷の様な筋が走った。しかし、神に遣わされた白鳥の様に、そのMAは速度を維持して"ペガサスIII"に突進して行く。

「効かんのか！」ネロは機体を翻すとその後を追った。「もしも‥、もしもトッシュなら分かってくれ――！」すると、いきなりMAの本体がコの字型に変形した。

「いかんッ！」

　変形に際して敵の速度が緩んだと見るやネロは一気に増速してMAの前に出る。コの字型に開いたMAの中心が白光を始めた。

「うるさいハエだな」

　サイドは"ゾディ・アック"の周囲を飛び回る、モニターの中のMSを見て言った。

「大尉、あのMS、叩き落してやりますか？」

「単機では何も出来ん。放って置け」

　クレイはまた、"ペガサスIII"からの砲火を真横に回頭して避けた。

「敵は2隻だけだ。密集隊形で突っ込んで、一気に叩くぞ！」ルーツはこちらに向かってくる2隻の宇宙艦との戦闘を予期していた。右手の指は既にミサイルの発射ボタンにかかっている。

「待てっ！　発光信号だぞ！」とクリプトが怒鳴った。

　エイノー艦隊の旗艦"ブル・ラン"からチカチカと光が規則的に発せられている。

「何ィ、投降するだァ⁉」ルーツは発光信号を読みとって、拍子抜けした声を上げた。訓練生時代、最も苦手だった教科が発光信号や保安旗信号だ。だから読み取りには自信が無かったが、それでも明かに相手の降伏の意志は理解できた。

「本気かな？」

「いや、テックスよ。奴らに何か計略が有るんだぜ、近付いたらドカーンだ」

「主砲は上を向いているし、ミサイル・ランチャーも閉鎖されているよ」

　ウェストはモニターの拡大映像を視界の端に捉えながらルーツに答える。

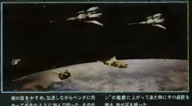
「いずれにせよ、確かめにゃあならんぞ。ペンタへは俺とシグマンで先行する。MSが先行した方が役に立つからな」

と、チュンユンが割り込んだ。ルーツは敵がこうもアッサリと降伏して来るのが許せなかった。その状況とチュンユンの台詞に無性に腹が立った。

「バカタレ、指揮してんのは俺だぞ！」

「年長者の言う事は聞くもんだ。シグマン、ついて来い！」

　2機のZプラスは速度を緩めた3機の宇宙



機の艦をかすめ、加速しながらベンタに向かって疾風のように飛んで行った。そのチュンユンの素早い行動に何も言えず、ルーツたちは"ブル・ラン"と"アオバ"に向かう。

「チッ、しくじった！」と、サイドは舌打ちした。一撃目を受けた後、臨戦態勢の整った"ペガサスIII"の砲火はさすがに侮り難いものとなっていた。"ゾディ・アック"とて"ペガサスIII"のメガ粒子砲を食らえばひとたまりもない。自分のメガ・カノンの発射直前に撃ち込まれた"ペガサスIII"のメガ粒子砲を回避したために、"ゾディ・アック"は射線を外してしまったのだ。

「大尉、チャージの時間を短縮しましょう」

「よし、貴様に任せる」

クレイの許可を得て、サイドはメガ・カノンの連射能力を上げる為に電力を上げた。"ゾディ・アック"は旋回すると、再び"ペガサスIII"の攻撃コースに乗る。またしてもネロが進路に立ちはだかってきた。

「えぇーいッ、うっとうしいッ！　サイド、あのＭＳごと吹き飛ばしてしまえッ！」

さすがに自分の目論の前に何度も立ちはだかられては、クレイも怒りをあらわにせざるを得ない。"ゾディ・アック"のビームが発射される。その光を見たネロのマニングスは急速回避を行なったが僅かに間に合わず、ネロの右脚が白光に呑まれて溶け去った。そのビームは"ペガサスIII"を若干外れた。

「まさか、ストールか…？」

モニターに映った、執拗に立ちはだかってきたＭＳの脚が溶け消えた瞬間、「1年戦争」の記憶が蘇った。自分のミスの為に窮地に陥った戦友を助ける為に、片脚を失ったお人好し－。

「大尉、次は当てます。あのＭＳごと吹っ飛ばしてやりますよ！」

サイドの指がトリガー・ボタンにかかった。

「やめろォォォーッ!!」

クレイの絶叫とサイドがトリガー・ボタンを押したのはほぼ同時だった。白い光がクレイの眼の中をかけめぐる。コントロールを失って漂う片脚のネロはメガ・カノンの光の中に消えて行った。クソッ、という後悔の念。これがマニングスの最期の想念だった…。

「マニングス機、発信が有りません…」

通信士官の報告にヒースロウは無表情を装った。そこへ"ゾディ・アック"のメガ・カノンが"ペガサスIII"に襲いかかる。右舷のカタパルトが溶けた。マニングスはこれで何もかも終りにするのだと思った。だが終りになるのはどちらの側なのだろう？　死傷者数の報告を聞きながら、彼は自問した。

「マニングスが殺られた!?　ウ、ウソだろ？」

ルーツは降伏の意志確認の為、"ブル・ラン"の艦橋に上がって来た時にその通信を聞き、我が耳を疑った。

「マニングスの馬鹿野郎。あんたとの決着は着いていないんだぞ。死んじまったら、俺はあんたを永久に越えられねェじゃねェかっ！　どうすんだよォッ！」

満身の力を込めて、ルーツは両の拳を壁に打ち付けた。その光景を"ブル・ラン"の艦橋員は唖然として眺めている。やがてルーツはキッと振り返ると、拳を振り上げてエイノー艦長のもとへと走ってきた。何が起きるのかを察したウェストがルーツをタックルして押える。

「何しやがんだ、離せよッ！　このバカ提督をブッ殺してやるッ！」

「駄目だ、リョウ。提督を殺しても何もならないぞ。第一、降伏してきているんだ。もう終ったんだ」

「じゃあ"ペガサスIII"を攻撃して来ているのは誰だよ！」

「ニューディサイズだ。提督じゃ無い」

「それが気に喰わ無ェんだよ。だって敵だったんだろ！　ノコノコ降伏して来るんじゃ無ェよッ！」

「シン、ルーツを押えてくれないか」

ウェストはクリプトにルーツをはがいじめにさせると、興奮しているルーツに代わって提督との交渉に入った。

エイノー提督の投降の意志は本物のようであった。"ブル・ラン"と"アオバ"の砲塔内部からはこちらの要求通りに小爆発が次々と起きて、艦砲は使い物にならなくさせられ、ミサイル・ランチャーも同様に処置された。

「君達の仲間が死んだのか」提督はウェストに尋ねた。

「僚官でした」

「そうか…。前の戦争でも、今度の戦争でも有能な男たちがたくさん死んだ。私は今度の戦いでは、連邦政府に意見の違う者の事を理解して欲しかった。その為には犠牲が、人柱が必要だったとだよ。もし意見の違う者を飽くまで認めないなら、認められない者は滅びるしか無い。それで少しは違う者の事を考える様になるのではないかね？　その犠牲は大きければ大きいほど良いのだよ。エアーズ市のパインフィールド市長もそういう考えだったのだろう」

そこまで聞いて、ウェストの鉄拳が提督の顔面に飛んだ。

「それは、それは余りにも勝手な論理です。そもそも互いの意見を尊重し合う世界が来ないという前提での論理じゃないですかッ！　僕たち、次の世代への大きな侮辱ですッ！　それにあなたの論理に従うなら、なぜ、リョウの言うようにノコノコと降伏して来たんですか？　あなたも人柱の一つになるべきだった」

ウェストの激昂にルーツもクリプトも毒気に抜られてしまった。提督は無言だった。そこへ先行したチュンユン機からの通信が飛び込んできた。

「ルーツ、急いでこっちに来てくれ。連中、シャトルでベンタを離れた！」

「畜生…、時間稼ぎか！　汚ねェぞ」

クリプトはルーツを離し、ウェストに促した。

「行こう！」

「大尉、なぜ反転を!?あと一息だった所で…」

突然、攻撃を中止して反転したクレイの意図がサイドには分からなかった。

「私は、私は、もう一人の自分をこの手で…」

クレイはＭＡをベンタに向け、ブツブツと繰り言をした。

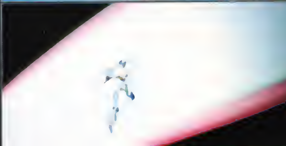
「大尉！　聞こえているんですか！」そのサイドの声で彼はようやく正体を取り戻した。

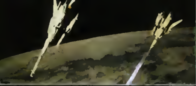
「あ、ああ。済まん。もうあの艦の戦闘力は奪った。ＭＳが1機しか出て来なかったという事は、他の艦載機がベンタに向かっていると考えられる。降下隊を護衛しなければならんだろう…」

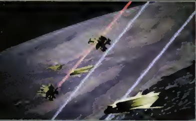
クレイは本当の理由を告げなかった。新たな戦闘に入ってしまえば、少なくともその最中には嫌な事は忘れられる。

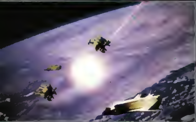
ベンタを離れた3機の大型シャトルはそれぞれにＭＳ各と兵員を搭載し、地球へと向かう。

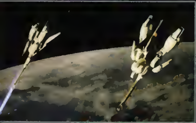
オフショーは2号機のカーゴ・ベイに搭載されたゼク・ツヴァイのコクピットの中で息を殺し、大気圏突入に備えていた。彼はゴム弾銃でパイロットの隊員を気絶させて、すり替わっていたのである。ダカールに強行着陸し、地球連邦議会を制圧したらどうするのか？　その先は考えもしなかった。今の一瞬を燃え尽きれば良いと考えていた。ダカールの議会の占領に成功したところで、どうせ別の場所で別の人間たちが議会を開き、ああでもない、こうでもないとやり始めるだろう。そんな絶望的な現実を認識する一方で、オフショーは自分たちの行動によ

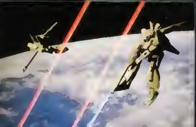


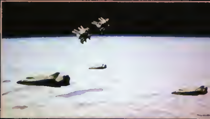












って、将来、他の誰かが行動を起こしてくれるだろうと夢想した。しかし、その夢想は他人任せの物である。他人任せ。それは今までの、そしてこれからも変わらないであろう彼自身の生き方そのものである事には未だに思い及んではいなかった。

　そこへシャトルのコクピットから機内通信が飛び込んできた。

「敵MA2機、接近中。戦闘衝撃に備えよ！」

「敵襲か こんな時に！」オフショーはコクピットの中でじれるだけだった。と、カーゴ内に格納されたもう1機のゼク・ツヴァイのパイロットががなりたてた。

「機長、大気圏再突入までの時間は!?」

「30分だ！」

「このままじゃあ良いカモになっちまう。カーゴ・ドアを開けてくれ。俺は出るぞ！」

「時間に気をつけろよ。1号機、3号機からも1機づつ出させよう。それ以上の戦力は割けないな。収容時間が心配だ」

「分かった。そういう訳だ。貴様は残ってくれ」今度の通信はオフショー機に宛てられたものだった 確かこのパイロットはフランツという名だったな、と思いながら「あ、ああ 分かった、フランツ」と短い返事をした

　グォン、グォンと重々しくシャトルのカーゴ・ドアが開き、オフショーのコクピットに宇宙空間と頭上にかぶさる青々とした惑星の姿が映し出された。その地球光はオフショーのぼやけた両眼を刺した。

　オフショー機の後ろに搭載されていたフランツのゼク・ツヴァイはそっとカーゴ・ベイから離れると、ゴウとノズルをきらめかせ、重力に逆らって飛び出して行った。

「シャトルからMSが発進しています！」

　シェイドが慌ててZプラスの機体を立て直しながら報告した。

「分かっているッ！」

　シュッ、とバーニアを吹かして機体をコントロールしたチュンユンが怒鳴り返す。そのまま彼はビーム・スマートガンの照準レティクルを先頭のシャトルに合わせると、トリガー・ボタンを押した 青いビームがシャトルへと突進する。ビームはズンッとシャトルに突き刺さり、ゼク・アインを出そうとしていた機体を爆散させた。

「いいか、シグマン。こいつはウェイブ・ライダーだ 再突入は心配無い。お前はシャトル攻撃に専念しろ シャトル群に一発喰らわしたら体勢を整えてもう一度やる。そうしたら地球へ降下だ。武器は全部使っちまえよ 分かったな？」

　チュンユンはZプラスを駆って、シャトルの2号機と3号機から飛び出したゼク・ツヴァイの迎撃に向かおうと機体を転しようとした。その時、「勝手な命令、出してんじゃねーよ！チュンユン、命令は俺が出すっ！」ルーツの6コアを先頭に3機の宇宙機がおっとり刀で駆けつけて来た。

「お前らの機体じゃあ、再突入を想定した戦闘は疑問だな！ 俺たちのサポートに回れ！」

「冗談じゃねェ！」

「ボヤボヤするな、前に来たぞ！」

　チュンユン機のビームが前方の2機のゼク・ツヴァイに向けて発射された。しかし、一見鈍重そうに見えるその機体はビームを簡単に回避すると左右に別れつつ、ビーム・ライフルによる攻撃を開始した。

「柄に似合わず良く動くぞっ！」

「クソ、機動力向上用のユニットを付けてやがるんだ」射線を避けながらウェストとクリプトが口々に叫び、射線を回避しながら、自機のビーム・カノンを発射する。

「接近戦になるとヤッカイだ。MSモードに変形する」チュンユン機は1機のゼク・ツヴァイの真上に上昇しながら素早く人型のMS形態にチェンジした。

「キルシュナー"棍棒"を使うぞ！」

　シャトル2号機から出撃したフランツは3号機から出たパイロットにそう告げた 彼はゼク・ツヴァイの背部コンテナからサブ・アームと呼ばれる補助マニュピレーターで"棍棒"を取り出した。"棍棒"とは、使い捨ての対MSロケット・ランチャーである。その形状は旧世紀に起こった第二次大戦においてドイツ軍が使用した歩兵用の対戦車ロケット兵器"パンツァーファウスト"に酷似している。

　ビームやミサイルが飛び交い、もはや周辺の宙域は混戦の様相を呈していた。ゼク・アインに比べると、この機体は仲々に手ごわい。

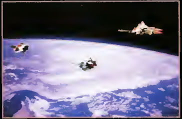
「もう、ミサイルが無ェ！」

　ルーツは自機に向かってきた"棍棒"の弾道を避けると、戦術決定ディスプレイをのぞき込んだ。そこには現状で最も有効な戦術が表示されている筈だ。

TACTICS TACTICS T

1 合体 MSモードへの変換
2 離脱・補給後の再攻撃

S TACTICS TACTICS



ルーツの台詞に笑いながら、そのままチュンユン機はゼク・ツヴァイの1機に命中弾を与えて撃破した「よし、分かった、ルーツ早いとこやれよ！」

「Thanks！」

チュンユンはモニターの端に、合体のために一旗機になっているGアタッカー、Gコア、Gボマーの3機の姿を捉えた。もう一方の端ではシャトル群に向かうのを妨害されたウェスト機が、残ったゼク・ツヴァイにとどめを刺そうとしている。彼は少し安心した しかし…

「大尉、もう始まってます！」

「ああ、少し出遅れた、サイド、攻撃だ！」

"ペガサスIII"攻撃から駆けつけた"ゾディ・アック"はコの字に変形し、ろくに照準せずにメガ・カノンを発射する 巨大な光が青い地球めがけて飛んだ。

「な、ん、だ…」

チュンユンはかなり近い場所にビームが走るのを見た。その源をたどって、モニターに視線を走らせると、重厚な推進音が聞こえてきそうに巨大な物体が有った、

「MA！ 新手か…」

チュンユンは慌ててそのMAの方へ機体を巡らす その時、Sガンダムの合体シークェンスが始まった ルーツにもそのMAの姿は捉えられていた。

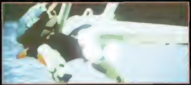
「新しいお客さんが来てるぞ ビームに当るなよォッ！ 行くぜ、合体だァ！」

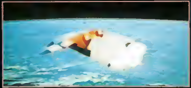
ルーツは合体レバーを力強く引いた。ガイド・ビームが3機の宇宙機からそれぞれ伸びて合致すると、3機は複雑に変形し始めて互いに吸い寄せられて行く

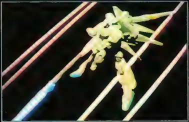
"ゾディ・アック"からもその光景は見えていた。モニターに収まった、合体中のSガンダムに照準レティクルが合致した "ゾディ・アック"からメガ・カノンが再び発射される

「手前ェらには殺らせんぞ！ 俺にはあいつに借りが有るんだ」

発射されたビームの前にチュンユン機が飛び出して来た ビームはそのままZプラスを飲み込み、眩く膨れ上がらせ、爆散させた。その光球の先に、怒りの化身となったSガンダムの神々しい姿が、青い地球を背景に浮かび上がった 頑強な"大気の壁"は目前に迫っている…







「何てこった！」優先順位の1番目に「合体」の文字が有った 他の条件を与えても状況は同じである 合体か、撤収か この場合、撤収は有り得なかった

「テックス、シン、お前らの戦術ディスプレイを見てくれ 俺のは壊れたらしい！」

「俺のも壊れたみたいだ 冗談か喋ってやがる！」まず、クリフトが答えた

「こんな状況で合体なんか無茶だ！」ウェストの戸惑いの声か上がった

「皆んな、ブッ壊れたみたいだな こうなったら、やるっきゃねェんだ！ チュンユンっ、聞こえるか！」

ルーツはゼク・ツヴァイの1機に執拗な攻撃を続けているZプラスを呼び出す

「何だ!?」

「聞いてくれ 俺たちも変形する 時間を稼いてくれっ！月での貸しを返してくれよな」

「未だ素直に他人に物か頼めないのか、小僧！」

第14章

EARTH LIGHT

アース・ライト

　自らの身を挺して「合体」と、3人の若いパイロットたちの意志の統一を成し遂げるべく散華したチュンユン機の爆発球の中から、Sガンダムは勇姿を現すと、両のビーム・スマートガンを"ゾディ・アック"に叩き込んだ。しかし、その巨体に反して"ゾディ・アック"はヒラリとビームの射線を避けた。

「クソ、早いなッ！　あの尖塔みたいな奴‥」

ルーツはマニングスと同じ印象を受けた。操作はMAを追い駆けるだけで精いっぱいだ。

「リョウ、射撃系は俺に任せろ！　お前は機体の操縦に専念してくれ！」とクリプトの声がした。

「よし、しくじんなよッ、シン！　テックスは索敵データーから目を離すなッ！」

「了解！」

　今やSガンダムには3人のパイロットが乗り込んでいる。クリプトはルーツの乗るコア・ブロックの前方に、ウェストはSガンダムの股に有るコクピットだ。全回の仕事を3人で分担し、各々が自分の仕事に専念すれば、一つの仕事に100%の力を注ぎ込める。化物の様なMAに対処するにはこうするしか無かった。そして3機が合体し、再びSガンダムとして機能し始めると、もう一つの意志も再び機能を回復し始めたのである。

「シグマン、お前はシャトルだ！　尖塔は俺たちがやる！」

「分かったッ！」

　ルーツの通信を受けてシェイドのΖプラスは機体を翻して、地球の赤道に直交して北極方向に向かった。

「ファスト、敵はMSだけだ。分離するぞ」クレイはもう一つのコクピットのサイドに告げた。"ゾディ・アック"は実は二つのMAが合体したものである。勿論、"ゾディ・アック"の名前は黄道帯、12星座宮にちなんだものである。星座には獣の名前が多いため、黄道帯は獣帯とも呼ばれることから半分になった機体は群体動物の個体を表す"ゾアン"という名前が与えられていた。つまり、円錐形の長軸中心線から上半分が"ゾアンⅠ"でこれにはクレイが、下半分が"ゾアンⅡ"でサイドが乗り込んでいるのである。

「了解、大尉」

　"ゾディ・アック"は地球の赤道に沿って時計廻りに進む。そのMAの後をSガンダムは追った。しかし、速度差はいかんともし難く、Sガンダムは見る間に引き離された。

　"ゾディ・アック"は地球の1/4周ほど先でガゴッ、と機体の中心線から2機に分離した。"ゾアンⅠ"と"ゾアンⅡ"である。"ゾアンⅠ"は北極側に、"ゾアンⅡ"は南極側に別れて飛行し、高度を下げて大気圏の上層に出た。その大気の反作用を利用して、"ゾアンⅠ"は左に、"ゾアンⅡ"は右に旋回し、再び軌道高度へと上昇する。90°の軌道傾斜変更を行なったのだ。この間、僅か数分にも満たない。それから数分もすると2機のMAはSガンダムの前方の上下に現れた。

「前方、1時と5時方向にMA！2機だ！」ウェストが"ゾアン"の姿を確認して叫んだ。

「何っ、2機だと！ もう1機いやがったのか！」

クリプトは2機の敵に対する同時攻撃の可能性を探り始める。

「違うっ！ 分離しやがったんだ！」

　ルーツが叫んだ時に2機の"ゾアン"の半円錐形の機体の平面部分に備えられたメガ・カノンが発射された。

「クッ・・」

　ルーツはSガンダムを南極側に沈み込ませる。クリプトがビーム・スマートガンを発射したが、射線は大きく狙いを反れていた。上方で敵MAからの2本のビームが交差した。互いの相対速度のせいで、ビームは上下45°から発射されてきた様に見えた。

「間一髪——・」既に敵MAはSガンダムの後方である。

「シン、ボヤボヤするんじゃねェよ！ 1機ぐらい当てなきゃあ、あの世でチュンユンやマニングスに会わせる面がねェぞッ！」

「済まない、今度はやるッ！

「テックス、敵の軌道傾斜を予測出来るか？」

「今やっている。敵は大気機動を行なっているみたいだ。こっちよりも小回りが効く‥」

「何だ、そりゃ!?」聞き慣れない言葉にルーツは声を上げる。

「一旦、大気圏の上層まで下りて、大気の反作用で旋回するんだ。残念ながらこのSガンダムでは出来ない」

「じゃあ、攻められるのを待つだけかよ！」

「大尉、もう一度やります！」

サイドの"ゾアンII"は北極圏に機首を転じた。45°の軌道傾斜で再びSガンダムを狙うのだ。「まだ照射が弱いな」と、彼はメガ・カノンの電力を最大限に上げた。

「よし、やってみよう」今度はクレイの"ゾアンI"は南極圏に進む、

大気の反作用で機体の方向転換を果たした2機は再びSガンダムを捉えた、

「くたばりやがれ！」

"ゾアンII"からビームが放たれた。

「1発、来るッ！ 左っ！」

ウェストの発した警告に反応してルーツがSガンダムを機動させるより早く、サイドの"ゾアンII"が放ったビームが脇腹をかすめて少し溶かした。

「やられた！」

3人分の言い知れぬ絶望、驚き、憎悪の思念が混濁し、彼女の、ALICEの中を暴れ回る。膨大な量の感覚が一気に彼女の中へ進入してきた。それは感覚の洪水だった。

ALICE ALICE ALICE

あなたたちは今、とても饒舌になった
虚勢を張るのは、相手が怖いから
他人に従順なのは、自分を否定されるのが怖いから
怖いから他人を巻き込む
誰がいるから、怖いから
そう、恐れを隠そうとするから、私の中に転げ込んでくる
罪とは何？
恐怖とは何？
それはあなたたちが自分自身で作り出したものなのに
分かったわ
私を犯すならば犯せば良い
私の心はそんなことではあなたたちの物にはならない
もう、私は誰のものでも無いのだから私は私
誰にも支配する事は出来ない
誰を支配する事もしない

ALICE ALICE ALICE

クレイの"ゾアンI"がSガンダムとのランデブー・ポイントへ上がってきたとき、サイドの"ゾアンII"はSガンダムに2射目を与えようとしていた。"ゾアンII"の頭の照準光機が白く光る、ビーム発射、と思われた瞬間そのMAの機体頂部から白い光が溢れ、機体全体がスローモーションの様に光の筋に包まれて行った。

「ああッ――」

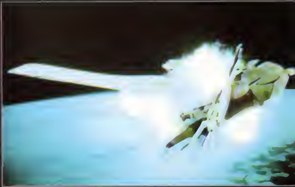
サイドは直感的に自分のミスを悟った、いや、それはこのMA自身の欠陥である。大電力の供給に耐えられずコンデンサーがパンクし、膨大な量のエネルギーがメガ・カノンに流れ込んで過熱させた。不幸なことに、このMAのメガ・カノンはメイン・エンジンに積まれた格好となっており、メガ・カノンに生じた熱はそのエンジンの前に有る推進剤タンクの推進剤を刺激するには十分な物だったのである。この設計ミスゆえに、"ゾディ・アック"は放棄されたのだ。

「電力供給が……、大尉ィィィィ……」

過剰な熱は推進剤を爆発させ、自身の機体を崩壊させた。

「何が起きたんだ……」

崩壊しつつある"ゾアンII"の傍らを呆然とするクレイを乗せた"ゾアンI"が通り過ぎて行く。クレイは何も出来ないままSガンダムの後方へと飛び過ぎて行った。その後ろで巨大な爆発が起こった。



突然、崩壊を始めたMAにルーツたちも驚いたが、もっと驚いたのはSガンダムが、まるで何者かに突き動かされるかの様に勝手に動き出した事の方であった。Sガンダムは瞬間的に崩壊しつつあるMAから離れると、猛然とダッシュして"ゾアンI"の先回りをするように軌道を変更した。

「リョウ、気合いが入ってるじゃないか！」クリプトは歓声を上げる、

「凄い加速だな。でも俺たちが乗っているのを忘れないでくれよ！」ウェストが"ゾアンI"の軌道測定を行ないながら叫んだ、

「お、俺じゃねェんだよ……。また勝手に動きだしやがったんだ！ コントロール出来ないんだッ！」

高加速の機動の衝撃に耐えながら、ルーツは否定の言葉をやっとの事で喉の底から絞り出した。

「なにィッ、また勝手に動いたって、どういう事なんだ!?」

「俺にも分からねェよ、シン！ マニングスは何か知っていたみたいだけど、何も教えちゃくれなかったんだ！」

「Sガンダム、あのMAの片割れのランデブー・ポイントに向かっているみたいだぞ！」ウェストが怯えた声で告げた、

Sガンダムは混乱する3人を乗せ、白い彗星の様に軌道を駆け抜けて行く。

一方、軌道の反対側では……。

「何っ、サイドが落ちた？ じゃあ、護衛はクレイ大尉だけかよ!?」

シャトル2号機の機長と3号機の交信がオフショーの耳に入った、

「カーゴ・ベイを開けてくれ！」

交信を聞いていたオフショーはついにたまりかねて叫んだ。

「無茶だ、高度が低すぎる」

「このままだと丸裸だ、皆んな殺されるぞ！ その前に出撃させてくれ。食い止めてみせるッ！」

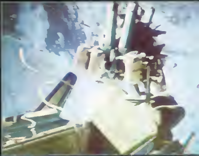
「お前を収容する時間が無くなるぞ」

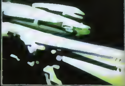
「それでも構わない」

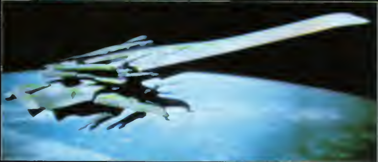
「よしッ、機体は自分で切り上げろよ！」

シャトルのカーゴ・ドアが再び開き、オフショーのゼク・ツヴァイは宇宙へと昇て行った。

その数十秒後、シグマン・シェイドの戦いが始まろうとしていた。Zプラスのコクピットに小さな星のような光が2つ。それが見る間に大きくなり、やがて機体の姿が識別できる大きさになった、大型シャトルが2機、後のZプラスと直交する軌道上を左舷からやってくる。赤道上を飛ぶシャトルに対し







て、Zプラスは北極側、真上から攻撃をかけようという格好である。

「クソ、MSを出したな。この高度で無謀な……」小さな光が1つ、シャトルから離れて行った。

シェイドはモニターの火器管制表示に目をやり、「最後の斉射か……頼んだぞ」と、まるでZプラスに話しかけるかの様にボソッと言った。既に全武装の発射は1～2回しか出来ない事を示している 警告灯が黄色くチカチカと明滅していた。先ほどのゼク・ツヴァイとの戦闘で、無駄に武器を使いすぎていたのだ。

シャトルの画像に、蛍光グリーンの照準レティクルが移動して来て合致した。

「チッ、どっちか1機って訳か」

目標を識別し、シャトルの構造から命中の可能性と破壊確率を瞬時に計算したZプラスの火器管制コンピューターは、無情にも現在の武装では2機のシャトルの内のどちらか1機に攻撃を集中しなければ、攻撃の効果は期待できないという回答を示した。

彼はコンソールのスイッチをクリックするとモニターにウィンドウを開き、戦術ディスプレイを呼び出した。そこには2機のシャトルとの相対距離や速度が表示されている。彼は最適攻撃条件の機体にだけ、照準を絞った。モニターに映し出されている2機のシャトルの内、下部のシャトルから照準レティクルが消える。目標は彼の左正面45°に迫っていた。

「よーしッ、行けエーッ!!」

グイとトリガー・ボタンを押すと、Zプラスからありったけの武器の閃光がほとばしった。

シャトルの3号機はZプラスが放った武器が巻き起こす、白い光の渦に包まれる。その光がシャトル全体を完全に包み込む前に、シェイドの機はシャトルの軌道を横切って飛び去った。もう時間が無い。彼はZプラスをウェイブライダー・モードにチェンジした。人型の機体が宇宙機形態になる。

「はじめての大気圏再突入か……」

Zプラスは最終降下シークェンスに入り、やがて母なる地球の大気の層へと舞い降りて行った……。

どうあろうと、シグマン・シェイドにとっての「戦争」はこれで終ったのだ。

「クウッ……」

クレイは猛然と上方から迫ってくるSガンダムを確認して、"ゾアンⅡ"の機首を転じようとした。恐るべき正確さを持った射撃が"ゾアンⅡ"に向けて行なわれていた。サイド機の事故を見て、既にクレイはメガ・カノンの危険性を見抜き、使用を諦めていた。もはや格闘戦しか無いだろう。彼は"ゾアンⅡ"をさらに変形させた。ガキッと両脇から腕が出ると、その先端が割れて3本のツメが出た。ツメには白兵戦用兵器のビーム・サーベル兼ビーム・カノンの機能が備わっている。これがこのMAの最終形態であった。その時、下方から1機のゼク・ツヴァイがマシンガンを乱射しながら上がって来た。

「馬鹿者、誰だ！　その機体では駄目だ。早くシャトルへ戻れッ！」

「大尉、承知の上です。自分に援護させて下さい」

「お前…!?ジョッシュか！目はどうした…」

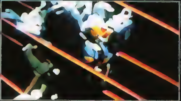
ゼク・ツヴァイは何も答えず、Sガンダムへ一直線に向かって行った。

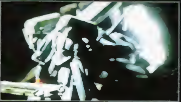
「もう1機いるぞ。こっちへ上がって来る！」ウェストが警告した。青い大型MSが前方から迫って来る。

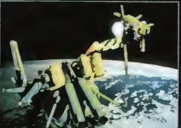
「あれには構うな！　形からして再突入は出来ねェ！」

ルーツはそう言いながらもSガンダムのコントロールを取り戻そうと悪戦苦闘していた。

「またコントロール出来ねェのかよ！」クリプトは構うなと言われたMSに照準しようとしたが、それも全てキャンセルされてい







る。「畜生、こっちも駄目だ！」

「そうだろッ、シン？　基本動作のコントロールも効かねェんだよ、コマンドが無視されてんだ。マニュアルでも動かねェ！　ロックされてんだッ」

「俺たちの他に、いったい誰が動かしてんだよ？」

「知らねェよ、ラジコンか何かじゃないか？」

「馬鹿言えよ、ルーツ。戦闘兵器なんだぜ、コイツはよ。ラジコンで細かい動きまで制御出来るのかよ！」

「じゃあ、生きてんだろッ！」

クリプトとルーツがやり合っている時、オフショー機のフロント・スカートに装備されているミサイルが発射された。

「弾幕っ！」とウェストが短く叫んだ。

ズトトドドドゥ／……

俗に「射ちっ放し」と呼ばれる自己レーザー誘導方式の小型ミサイルがSガンダムを包んで一斉に爆発した。しかし……。

Sガンダムは両腕で上半身をかばいながら爆発の中から姿を現し、オフショーのゼク・ツヴァイを無視するかのように、まっしぐらにトッシュの"ゾアンⅡ"に向かって行った。

「死ぬかと思ったぜッ！」とルーツが声を上げた。

「どこの誰が動かしてるんだか知らないけど、ちょっと荒っぽいんじゃねェか？」とクリプト

「リョウ、脱出も出来ないのか？」ウェストが心細そうに尋ねた。

「やれるんだったら、とっくにやってらあァ！」

「勝手に動く機体に、何で俺たちを乗せている必要が有るんだ？」

「俺に聞くなよ、シン！　誰かさんがそうしたいんだろッ。俺たちに何か見せたいのかも知れねェ！」

オフショーにはおぼろげながらもSガンダムが針路を変えずに飛び続けているのが分かった。彼は身勝手にもSガンダムはまず自分と格闘戦に入るだろうと予測していたのである。

「貴様ァ！　俺と戦えッ！」

オフショーはかつてペズンでSガンダムと戦ったことが有った。それは明かに素人の操縦するMSに過ぎず、彼には軽くあしらうことが出来た。ところが、そのMSが今は自分を敵とすら認めていない。言いようのない悔しさが語気を荒れさせ、ゼク・ツヴァイをSガンダムの針路上に飛び出させた。

「さっきのMS、まだ攻撃して来るぞ！」ウェストが叫び声を上げた。

ガガガガガ……。

オフショーは照準もろくに付けられないほどぼやけた目でSガンダムを捉えると、マシンガンを連射しながら叫び出していた。

「俺をコケにする資格は貴様には無いんだッ！　素人が、素人が、素人が！　墜ちろ、墜ちろッ、墜ちろォーッ！」

悲しいかな、その射撃はことごとく外れた。彼の視力のせいも有ろうが、Sガンダムは既に人間の物では無くなっていたのである。いかにジョッシュ・オフショーがニューディサイズの有能なパイロットであったとは言え、非力であった。

ALICE ALICE ALICE

あなたの機体は機能に障害を持っているわ
それともあなた自身に？
あなたは私の敵では無いのよ
なのに何故、戦おうとするの
いったい何におびえているの
初めて自分の感情に支配されたから？
一人で何かをするのがそんなに怖いの？
私だって、それは最初はとても怖かったこと
でも誰だって、いづれは一人で何かをしなければならない時が来るのよ

ALICE ALICE ALICE

格闘戦距離に近付くや、Sガンダムは正面のオフショー機をうるさそうに左手で振り払うと、オフショー機を追いかけてきたクレイの"ゾアンⅡ"を待ち構えた

スチャッ……。

Sガンダムの腕のカバーが開き、ビーム・サーベルが飛び出す。

「今度は格闘戦かよッ！」とルーツが叫んだ。サーベルの先端から刀身のビームがヒュッと伸びる。

「ほう、面白いッ！」

クレイはSガンダムの意図を察して、機体を減速させつつ"ゾアン"の3本のツメで構成された右手を発射した。準サイコミュ誘導兵器なのである。

シュッ……、ビシッ、ビシッ、ビシッ

3本ヅメがビームを発射しながらSガンダムに迫る。グンとSガンダムの目が光り、"ゾアン"の手と本体を繋ぐ誘導ケーブルの内側に回り込んだ。ビーム・サーベルがそのケーブルを瞬く間に切断してしまう。誘導を失った3本ヅメはあさっての方向に飛び去ってしまった。

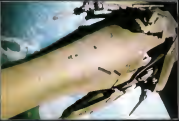
「フン、子供だましは効かないって訳か。ブレイブのかたき、討たせてもらうッ！」

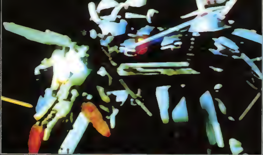
クレイは左手の3本ヅメからサーベルのビームを伸ばし、Sガンダムに上段から襲いかかる。

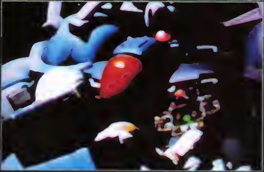
バキーンッッ。互いのサーベルが激突し、ビームが粒子となって弾け飛んだ。2機が打ち合っている時、Sガンダムの後方からオフショー機が忍び寄って来た。それはクレイ機のモニターに捉えられていた。

「ジョッシュ、手を出すな！　これは俺の戦争だッ！」クレイはそう言うと"ゾアン"を反転させて、再びSガンダムと正対するコースに乗った。

「大尉、それでは私の戦争はどこに有るので







すか!?」オフショーが叫ぶ。

ティーンッ。中段から横なぎに来たSガンダムのビーム・サーベルをクレイは払った。この戦闘の合間にもSガンダム、ゾアン、ゼク・ツヴァイの3機は地球の重力に引っ張られていた。しかし戦闘を続けなければならない。

「ジョッシュ、これは最初からお前の戦争では無かったのだ！　もう戦うな！」

ガキンッ！　さらにビーム・サーベル同士の激突。クレイは続けて言った。

「俺はやっと気がついたのだ。人間は誰しも、今まで自分がしがみついて来たものが崩壊してしまうのを恐れる。誰かがその崩壊に気が付くと、その人間は他人を巻き添えにしようとしてしまうのだ。それが俺とコッドたちだった。俺たちは、ニューディサイズはそういう人間の集団だったのだよ！」

「では自分は弱い人間だったのですか！」

「違うッ！貴様は変われるんだ。これ以上、俺たちの側に居てはいけないのだ！」

言いざまにクレイのサーベルがSガンダムの頭部を狙って突き出され、その切っ先はSガンダムの首を焦がした。

「頭部モニターがやられたッ！」

ウェストの警告と同時にモニターの正面画像の一部が歪んでブラック・アウトした。「補助カメラだッ！」ルーツの言葉に反応したかの如く、ブラック・アウトした部分にぼやけた画像が映し出され、モニター全体の画像がその画質に合わせて解像度の低いものになった。

「もらったぞ、ガンダムっ！　我々が滅びる宿命ならば、せめて貴様を貴様の道連れにッ！」

クレイがSガンダムの混乱のスキをついてサーベルで斬りかかろうとした瞬間、シャトル2号機からの緊急通信が入った。

「大尉、もう限界ですっ。至急脱出して下さい！　我々の爆撃については連邦政府に連

信してあります。急いで下さいッ！」
　気が付くと"ゾアン"は爆撃進入コースを大きく外れていた。
「チィッ、ガンダムめ。燃え尽きてしまうが良い！　ジョッシュ、戻れ！」
　機下にカーゴ・ドアを開けたシャトルがやってきた。クレイは"ゾアン"を爆撃コースに乗るようにセットすると脱出レバーを引いた。ボンッと"ゾアン"のコクピットである頭部が本体から分離し、イモムシの様な頭部ユニットが自力で飛行し始め、シャトルへと急いだ。

「どうしたんだ？　野郎、逃げやがった！」
　ルーツは当初、なぜMAがガンダムにとどめを刺さずに逃げ出したのか理解出来なかった。
「ヤベェ、機体の表面温度がどんどん上昇していやがるぞッ」クリプトが叫ぶ。
「このままじゃあ、燃えちまうぞ!」ウェストが悲鳴に近い声を上げた。
「畜生、バーベキューかよ！」

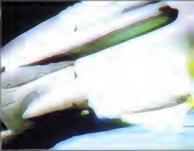
　クレイは頭部ユニットとシャトルの相対速度を徐々に合わせて行く。かなりの高速である。シャトルのカーゴ・ベイからそろそろと回収アームが伸びて、頭部ユニットをやっとの事で固定した。
頭部ユニット、と言ってもMS位の大きさが有るのだ。
「おい、オフショー機はどうした!?」
　オフショーの姿が見えないのに心配してクレイがシャトルの機長に尋ねた。
「エッ、あの機にジョッシュが！　彼はペンタに残して来た筈では？」
「置いて行かれるのに気がついて、あのMSのパイロットとすり変わったようだ」
　シャトルの機長とクレイの通信に、オフショーの声が割り込んできた。
「大尉。私は自分の戦争をしに行きます。あのMSに勝たなければ、私は自分自身の意志で行動出来るようになりません。お達者で……」
「馬鹿っ、それは勘違いだ！　お前の戦いとはそういう事では無いんだッ！お前が乗り越えねばならんのは俺たちの方なんだッ!」
　ブツリとオフショーの通信が切れた。オフショー自ら、通信機のスイッチを切ったのだ。
「彼はガンダムと戦って死ぬ気だッ！　止めに行くッ！」クレイは機長に怒鳴った。
「やめて下さい、大尉。もう駄目ですッ！」
「あいつは、あいつは、まだ子供なんだ！」
　飛び出そうとするクレイの頭部ユニットの上で、カーゴ・ドアが静かに閉じて行った。
　赤熱し始めたSガンダムはおもむろにビーム・スマートガンを持ち上げて、"ゾアン"の本体を狙う。そこへ後ろからオフショーのゼク・ツヴァイが迫って来た。
「ガンダムっ！」
　オフショーは思いきり良くSガンダムに接近するとビーム・サーベルを抜いた。
「後ろッ、まだ1機居る！」ウェストの声に反応したかのようにSガンダムは反射的に振り返った。
ビシュウゥゥ……。
　オフショーのサーベルがSガンダムの肩口から右腰にかけて走った。装甲が引き裂かれ、切断されたケーブルとオイルがドッと溢れ出た。

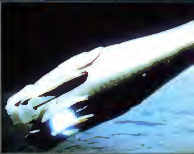
ALICE ALICE ALICE

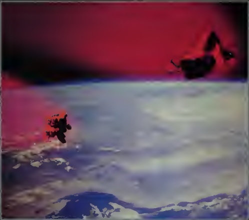
痛いッ！誰なの……
あなたはまだ……!?

ALICE ALICE ALICE

　大気圏に再突入して、燃え尽きてしまうかも知れないという瀬戸際で、戦線を離脱しようとする相手のパイロットの神経が信じられなかった。







「このバカタレがァァァー！」

あまりの理不尽さにルーツは絶叫した その声に合わせたかの様にSガンダムはゼク・ツヴァイのコクピットをしたたかに蹴り上げた

「なぜ僕を認めないッ、僕をコケにするんだ／！」

蹴られた、という事実と自分を敵と看做していないかの様なSガンダムの行動、そしてクレイの"オフショーは自分たちの側の人間ではない"という離別宣告とも受け取れる言葉が彼の心の中でないまぜになった。

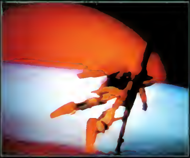
「うわぁぁぁぁ……」

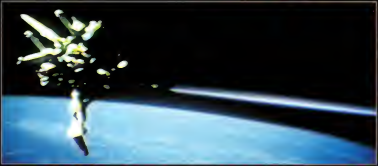
オフショーは泣き声のような叫びを上げた。ゼク・ツヴァイはビーム・サーベルをブンブン振り回し、駄々っ子の様にSガンダムに突っかかって行った

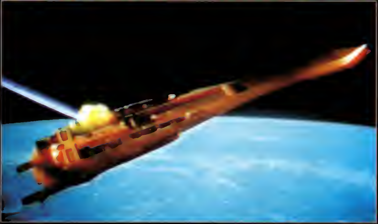
ガンッとSガンダムの両腕が突進して来るゼク・ツヴァイの両肩を掴む 一瞬、時間が止まった……

ALICE ALICE ALICE

独りぼっちになるのが、そんなに怖い？
誰にも相手にされないのが怖いの？
そう思っているのはあなただけ
皆んながあなたを気にかけている
相手にされないならば、相手にされるように行動しなければいけないの
それは他人と同じ行動をする事とは違うのよ
他人の決めた決りを疑問を持たずに守る事とも違うわ
自分のルールは自分で決める
そして自分のルールに決して背かないこと
それは自分の生き方を自分で決めることに繋かるの
あなたがそれを知るのは遅すぎたわ
お帰りなさい
もう一度、両親の所へ







こんなに悲しいことは初めて

ALICE ALICE ALICE

Sガンダムはゼク・ツヴァイを掴んだまま、地球へ向けて放り投げた。「母さん……」オプショーの口からつぶやきがもれ、彼は軍隊に入ってから初めて泣いた。

Sガンダムは再びビーム・スマートガンを持ち上げると、"ゾアン"を追いかけた。もう本当の限界に来ている。"ゾアン"の姿を捉えると、Sガンダムは射った。ビームがグングンと伸びて"ゾアン"に突き刺さる そのビームは"ゾアン"の姿勢を変更するには十分だった。MAの機体は降下速度を増して崩壊しながら落ちて行く。

「クッ、熱い……」クリプトが苦悶の声を上げた。

「ヘッ、皆んなにゃあ迷惑かけたけどよ。地球を見ながらクタバるのも渋いかもな……」ルーツは強がりを言いながらも脱出方法を検討していた。

ALICE ALICE ALICE

これであなたたちとも別れなければ

ALICE ALICE ALICE

ALICEはSガンダムの機体に最後の命令を下した。それは降下中のシャトルを狙撃するというものだった その後、彼女はSガンダムのパイロットたちを脱出させる仕事にかかった 彼らを脱出させる為にはSガンダムは分離しなければならない 分離すれば、彼女は二つの補助機器と別れる事になってしまう。その時、彼女は通常の学習型コンピューターに戻ってしまうのだ

ガクンッ、と突然Sガンダムの機体に衝撃が走った。上半身がシュッと音を立てて外れる 続いてゴウッとバーニアの音 機体の中央のGコア、つまりルーツのコクピットを中心として、AパーツとBパーツのコクピット・ブロックがSガンダムを離れて行く。

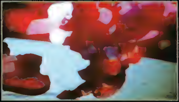
「助かるのか！」ヴェストの興奮した声が響いた

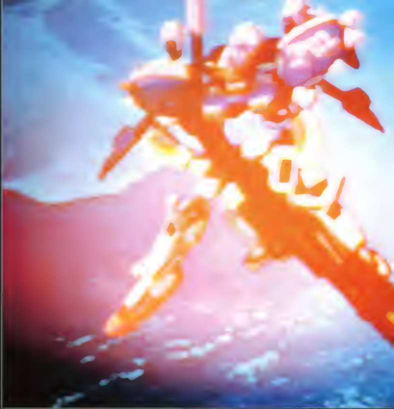
「ガンダムが助けてくれるらしいぜ やっぱりコイツは生きているんだ」ルーツは確信した。

「それにしてもさっきのMS、俺に呆気無く落ちたよな。まさか……」

「よせやい、機械がニュータイプだなんて言い出すなよな」

各々のコクピットのディスプレイに「降下」という文字が映った 「有り難ェ、このま





ま降りられるぜ」

Gコアは大気圏再突入の姿勢に入る。ルーツは、クリプトは、ウェストは見た。Sガンダムの A、Bパーツが再び人型を成してスマートガンの発射体勢を取る姿を……。一条の光が朱に染まった宇宙を進んで行くのを……。

さようなら……。ALICEの残留思念。彼女は最後に夢を見た。地球から浮かび上がる二つのSの字が見え、それが重なって二重螺旋になった。彼女にはそれが何か分かっていた。ヒトのDNAだ。それがSガンダム。ALICEは今、人間だった。

「地球、か……」

大気圏を抜ければ自分の運命は決っている。いや、もう決っているかも知れない。たった1機のシャトルと僅かな隊員。自分に残された物はこれだけだった。地球のためと信じてとった行動は、全て自分たちの思い上がりだった。何も地球や宇宙などと大きな事を考えずに、もっと身近な所から見直せば良かったのだ。地球も宇宙も、人間がどれだけ死のうと知った事ではない。まず人間を地球や宇宙に比肩する存在にしなければならない。その方法は今までの歴史のように、同胞を犠牲にして進化する事では無い筈だ。クレイの一言には、そんな願いが込められていた。

オフショーのゼク・ツヴァイは赤熱化し、徐々に外皮の装甲が剥離を始めていた。彼は未だ泣いていた。泣きながら夢を見ていた。

夢の中には、幼い頃、学校でイジメられていた自分が居た。強くなろうと剣術の稽古に励む自分が居た。恋心を抱いた相手に告白出来ぬまま悶々としている自分が居た。訓練生時代の自分が居た。そして、ブレイブ・コッドが、トッシュ・クレイが居た。思えば、剣術も軍隊生活も、常に何かから逃げる為のものだった。たぶんニューディサイズもそうだったのだろう。彼は女々しいとは感じなかった。

そして……。この夢の陰にはどんな時でも自分をかばってくれる、柔らかく、暖かい母親のイメージが重なっていた。

オフショーは涙に濡れた目で、モニターの中で次第に大きさを増す地球の姿を見た。宇宙の虚無感が好きだと、彼はかつてクレイに言った事を思い出していた。宇宙の虚無感は母のイメージとは正反対のものだ。結局、自分は母の陰から出たかったのだ。大人になりたかったのだと悟った。

簡単な事だ。自分をさらけ出して、叫べば良かったのだ。だが、もう遅かった。モニターに映るシャトルに光の矢が伸びて突き刺さった。シャトルは見る間に膨れ上がり、大きな光の玉になった。彼はまた独りぼっちになってしまった。クレイの最期を見届けて、オフショーの肉体は燃え尽きた。

地球。

成層圏の近くを、巨大なガルダ級の輸送機が飛行していた。運良くこの機に収容されたシグマン・シェイドは、機の窓から空の彼方に光を二つ見た。

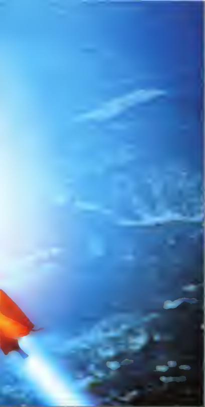
「んッ？」

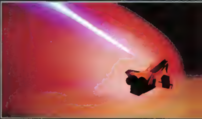
それはほんの一瞬の事であった。

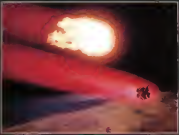
ペンタ。

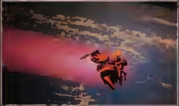
"ペガサスIII"は傷だらけの船体をペンタに係留していた。船には"ブル・ラン"と"アオバ"が居る。既に互いに敵では無かった。

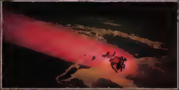
艦長のヒースロウはシャトル全機撃破の報告を航宙士から受けていた。モニターに

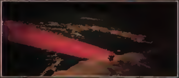












はペンタに到着してから発射した偵察ドローンからの映像が映し出されている。地球の高緯度地帯の上空、北極海のあたりだろうか。Sガンダムの状況を追うつもりだったのだが、もはや遅すぎた。

「MS隊からの連絡は？」ヒースロウは通信士官に尋ねた。そろそろ状況がはっきりしても良いはずだ。

「シェイドとSガンダムの三人は無事ですッ！　Sガンダムは破壊された様ですが……」通信士官が興奮した口調で報告する。

「そうか！」ヒースロウの顔が明るくなった。落ちこぼれが世界を救う、かと思った。マニングスが死んでしまった現在、"ペガサスIII"ではもはやSガンダムの、ALICEの秘密を知る者は彼しか居なかった。

「艦長！　モニターを……」

航宙士の声に顔を上げると、美しいオーロラが有った。偵察ドローンはかなり低い高度に達していた為、プラズマ化した大気と太陽フレアの影響で地球と天球の間にうっすらと絵の具を引いた様な見事なオーロラがゆらめいているのが見えるのだ。

「オーロラ、いや、虹だ……」ヒースロウの感性がそう言わせた。

誰かがリバイバル・ヒット曲の「虹の彼方に」を口ずさんだ。それはやがて艦橋に、艦全体にと広がって行った。

"Somewhere over the rainbow……"

その歌は虹の彼方の理想郷を歌ったものだが、同時に生きる勇気と希望を歌ったものでもあった。

オーロラは太陽の出現によって次第に消えつつあった。一瞬、地平にまばゆい弓形のコロナが広がり、コマ落しの映像の様に急速に縮んで行くと、太陽が見る間に上昇して行く。しかし、歌声はやむことは無かった。

　ブラック・アウト状態を脱したGコアのコクピットに　突然　青空が広がった。
「地球だ――」
　青空と白い雲海の鮮烈な「生」のイメージにルーツは胸を詰まらせた。「皆んな、生きてるか……？」
「ああ、大丈夫だ。ちゃんと息をしてるぜ。何とか助かったみたいだな」クリプトの声がした。
「こっちも大丈夫だ」とウェスト。「リョウ、こいつはまた飛べるのか？」
　ルーツは手早く機体のチェックを行なう。
「大丈夫、問題は無え。テックス！　ここはどの辺なんだ？」
「北極海の辺りだ」
「じゃあ、ソビエト地区のどこかの基地にはたどり着けるな――」
「でも俺たちが下りるのを知ってるのかよ？　滑走路の整備が出来て無いんじゃ無いか？」クリプトが割って入った。
「前方、1時方向にガルダ級だ！」突然、索敵モニターを凝視していたウェストが嬉しそうな調子で言う。
　Gコアの右前方にオレンジ色をした巨大な航空機がゆったりと飛んでいた。ガルダ、と呼ばれるこの航空機は全幅524mに及ぶ巨人輸送機で、全体のボリュームはアーガマ級強襲用宇宙巡洋戦艦に匹敵する。この機体は一旦離陸して周回軌道に乗ると空中給油によって飛行を続ける、いわば飛行する中継基地のようなものであった。当初はアウドムラ、スードリ、メロゥドなどの四方を守る神にちなんで4機が建造され運用されていたが、現在ではさらに運用機数が増えていた。もちろんこの機体はMSを分解せずに収容することが可能だ。Gコア程度なら楽に収容出来る。
「アイツに下ろさせてもらおうぜ！」クリプトの声も弾んでいた。
「後方7時方向、連邦軍正規識別信号を確

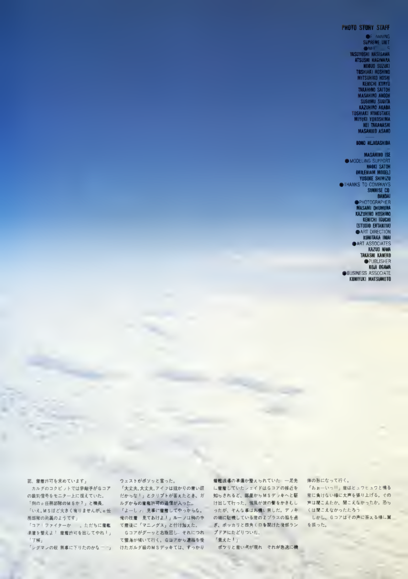


PHOTO STORY STAFF

●PLANNING
SUPREME UNIT
●M[illegible]S
YASUYOSHI HASEGAWA
ATSUSHI HAGIWARA
NOBUO SUZUKI
TOSHIAKI HOSHINO
MITSUHIKO HOSHI
KENICHI KURYU
TAKAHIRO SAITOH
MASAHIRO ANDOH
SUSUMU SUGITA
KAZUHIRO AKABA
TOSHIAKI HYAKUTAKE
MIYUKI YOKOSHIMA
NEI TAKANASHI
MASAHIKO ASANO

BONO NEJIGASHIDA

MASAHIRO ISE
●MODELING SUPPORT
NAOKI SATOH
(MILENIAM MODEL)
YOSUKE SHIMIZU
●THANKS TO COMPANYS
SUNRISE CO
BANDAI
●PHOTOGRAPHER
MASAMI OHUMURA
KAZUHIRO HOSHINO
KENICHI IGUCHI
(STUDIO ERTANIYA)
●ART DIRECTION
KUNITAKA IMAI
●ART ASSOCIATES
KAZUO NIWA
TAKASHI KANEKO
●PUBLISHER
KOJI OGAWA
●BUSINESS ASSOCIATE
KUNIYUKI MATSUMOTO

認、着艦許可を求めています」

　カルダのコクピットでは索敵手がGコアの識別信号をモニター上に捉えていた。

「例のα任務部隊のMSか？」と機長。

「いえ。MSほど大きく有りませんが、α任務部隊の所属のようてす」

「コア・ファイターか……。ただちに着艦準備を整えよ！ 着艦許可を出してやれ！」

「了解」

「シグマノの奴 無事に下りたのかな――」ウェストがボソッと言った。

「大丈夫、大丈夫。アイツは抜かりの無い奴だからな！」とクリプトが答えたとき、ガルダからの着艦許可の通信が入った。

「よーし！ 見事に着艦してやっからな。俺の技量 見ておけよ！」ルーノは胸の中て最後に「マニングス」と付け加えた。

　Gコアがグーッと右旋回し、それにつれて雲海が傾いて行く。Gコアから連絡を受けたガルダ級のMSデッキては、すっかり着艦誘導の準備か整えられていた。一足先に着艦していたシェイドはGコアの接近を知らされると、部屋からMSデッキへと駆け出して行った。強風が彼の髪をかきむしったが、そんな事はお構い無しだ。デッキの端に駐機している彼のZプラスの脇を過ぎ、ポッカリと四角く口を開けた後部ランプドアにたどりついた。

「見えた！」

　ポツリと黒い点が現れ、それが急速に機体の形になって行く。

「おぉーいっ!!」彼はヒュウヒュウと鳴る風に負けない様に大声を張り上げる。その声は聞こえたか、聞こえなかったか。恐らくは聞こえなかったろう。

　しかし、Gコアはその声に答える様に翼を振った。

ALICEも含めて、今、全ての人々が確実に成長した。
それは大きな目で見れば極めて小さな、緩やかなものだったかも知れない。
だが、これらの人々は大きな満足感を抱いていたのは確かである。
時に宇宙世紀0088、4月5日。α任務部隊、任務完了。

●MECHANIC DESIGN
& CHARACTER DESIGN
HAJIME KATOKI
●SUB MECHANIC DESIGN
MIKA AKITAKA
●CORDINATION
HAJIME KATOKI
●STORY
MASAYA TAKAHASHI
●DIRECTED & PRODUCED
MASAHIKO ASANO
●SPECIAL THANKS
KENJI UCHIDA
KOUICHI INOUE
AKIRA CHIBA
TAKASHI IGUCHI
SHINICHIRO INOUE
OGAWA MODELING
KENJI MURASAME
and many others

PERIOD OF SENTINEL

CONT

MODEL GRAPHIX SPECIAL EDITION

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

STORIES

Photo STORY『ガンダム・センチネル』PIN UP~

CHARACTERS

MSA-0011"S"ガンダム 76
〃 コア・ブロック・システム 79
MSA-0011[Ext]"Ex-s"ガンダム 82
MSA-0011[Ext]Gクルーザー・モード 86
MSA-0011[Bst]
"S"ガンダム／ブースター・ユニット装着型 89
MSA-0011Gアタッカー、ボマー、コア 90
FXA-08GB[Bst]コア・ブースター"0088" 94
MSZ-006C1 Zplus 96
MSZ-006C4 Zplus 100
MSZ-006系 Zplus WRモード・バリエーション 102
MSA-007 ネロ 103
MSA-007T ネロ[トレーナー仕様] 104
MSA-007E EWACネロ 105
RGM-86R ヌーベルGMIII 106
α任務部隊旗艦 ペガサスIII 107
FA-010-A"FAZZ(ファッツ)" 108
RMS-141 ゼク・アイン 110
RMS-142 ゼク・ツヴァイ 112
ORX-013 ガンダムMk V 114
AMX-007(MMT-3) ガザE 116
AMX-003(MMT-1) ガザC 117
AMA-100 ゾディ・アック 118
RMS-154 バーザム(リファイン・ヴァージョン) 122
FF-08WR ワイバーン 123

GRAPHICS

デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ
Number1 REAL"Ex-S" 238
Number2 闘う翼・地球圏の抑止力 240
Number3 "The day before" 244
Number4 こいつは何者だ!? 260
Number5 G-CRUISER 分解透視図 262
Number6 SINCE 1987 SPRING.
SENTINEL DESIGN 264

ENTS

MS少女コレ[illegible]
RMS-142 セク[illegible]イ少女 257
MOBILE "GIRL" SUIT COLLECTION U.C.0088 SUMMER 258
SCENE OF SENTINEL 249

MODELS

DESCRIPTION
GRAPHIC

MSA-0011"S"ガンダム(バストUPモデル) COVER 148 178
MSA-0011[Bst]PLAN303E"ディープ・ストライカー" PIN-UP 166
MSA-0011[Ext]"Ex-S"ガンダム(リファイン・ヴァージョン) 132 168
MSA-0011"S"ガンダム 134 164
MSA-0011/0011[Ext]"S&Ex-S"ガンダム 136 170
MSA-0011[Bst]"S"ガンダム/ブースター・ユニット装着型 137 172
MSA-0011[Ext]"Ex-S"ガンダム 138 173
MSA-0011[Ext]Gクルーザー・モード 140 174
MSA-0011 Gアタッカー、ボマー コア 142 176
FXA-08GB Gコア 143 177
FXA-08GB[Bst]コア・ブースター"0088" 144 180
FXA-08GB[Bst]コア・ブースター・エクステンディット"0088" 145 181
FF-X7[Bst]コア・ブースター"0079" 146 182
リニア・シートwith R&R 147 —
MSZ-006C1 Zplus(可変モデル) 150 183
MSZ-006C1/2 Zplus 152 185
MSZ-006C1 Zplus WRモード 153 186
MSK-006 Zplus[アムロ・レイ大尉機] 154 187
MSZ-006C4 Zplus(可変モデル) 156 —
MSZ-006系 Zplus WRモード 157 —
MSZ-006D Zplus WRモード 158 161
AMA-100 ゾディ・アック(可変モデル) 193 191
RMS-141 ゼク・アイン[第1~3種兵装] 196 188
RMS-142 ゼク・ツヴァイ 199 213
ORX-013 ガンダムMk-V 202 216
RMS-154 バーザム(リファイン・ヴァージョン) 204 212
FA-010-A "FAZZ(ファッツ)" 206 210
FA-010-A "FAZZ(ファッツ)" 208 209
地球連邦艦船 225 —
α任務部隊旗艦 ペガサスIII 226
FF-08WR ワイ[illegible] 228 218
MSA-007 ネロ 230 220
MSA-007T ネロ[トレーナー仕様] 231 220
MSA-007E EWACネロ 232 221
RGM-86R ヌーベルGMIII 233 219
AMX-007(MMT-3)ガザE 234 224
AMX-003(MMT-1)ガザC 235 222
ネオ・ジオン軍艦船 236 —

TEXT

『君にも作れる、完璧版キット攻略法』

STAGE 1 MSZ-006C1 Zplus 266
STAGE 2 MSA-0011[Bst] "S"ガンダム/ブースター・ユニット装着型 274
STAGE 3 MSA-0011/0011[Ext] "S↔Ex-S"ガンダム(換装型) 280

OTHERS

What's "SENTINEL"? "ガンダム・センチネル"とは結局何だったのだろうか? 68
Place the scene in a "SENTINEL" 『ガンダム・センチネル』基本設定+α 72
インジェクション・キット開発ダイアリー 124
System OF "SENTINEL" 『ガンダム・センチネル』作例解説 128
Voice Of Paticipant 巣鴨構造のガンダム世界から 252
機動知識imidam0093 289
ENCYCROPEDIA OF GUNDAM WORLD 298
ALL MODELS INDEX 302
INTERVIEW"REAL GUNDAN SENTINEL 303
CONSIDERATIONS ABOUT GUNDAM SENTINEL ——ガンダム・センチネルはアップ・トゥ・デイトした鉄腕アトムであったか 316
LINER NOTES— He Is a Tough Cookie 318
COLOPHON— BOYS OF "GUNDAM SENTINEL" 320

■この企画は、サンライズ・創通エージェンシー製作・著作のアニメーション「機動戦士ガンダム」シリーズをベースに、モデルグラフィックス編集部が独自に再構成・創作したものです。

What's "SENTINEL"?

〝ガンダム・センチネル〟とは、結局何だったのだろうか!?

その企画意図と背景の移更

あさのまさひこ

'87年2月、その産声（に近いモノ）をあげた、『機動戦士ガンダム』をベースにした企画物——後に言われるところの〝ガンダム・センチネル〟——は、様々な意味で、模型業界の今後あるべき方向性の一側面を見せた。そもそも、その〝ガンダム・センチネル〟はどのように生まれ、そしてどのように〝成長〟していったのか——'88年10月のインジェクション・キット発売までの歳月をトレースしてみたい。

後に『ガンダム・センチネル』と題されるこのバンダイ／モデルグラフィックス共同企画のスタートは、'87年2月の事である。

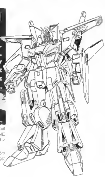
その時点での『機動戦士ガンダム』プラスチックモデル・シリーズは、ある特別な時期に差し掛かっていたと言える。『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』と2年間続いた〝ガンダム〟がもたらした功績は、良くも悪くもガンダム・ブランドの商品性を見せつけ、「〝ガンダム〟でなくては——」という、妙なカテゴリー意識を生んでしまった。同年2月からは同じくサンライズ・創通エージェンシー作品の、『機甲創世記ドラグナー』のON-AIRが始まっていたとはいえ、知名度・安定度で〝ガンダム〟に勝るキャラクターが存在し得ない事は、明らかであった。それ故、従来通り映像媒体（TVメディア）からのキット化として『機甲創世記ドラグナー』が、そして旧作の『MSV』シリーズ同様、映像媒体を持たない3Dオリジナル展開としての『新ガンダム』シリーズの2本が、'87年バンダイのキット展開としてライン・ナップされたのである。

この時期の各雑誌媒体におけるバンダイの広告には、思わせ振りな〝ガンダム新シリーズ〟のコピーが大きく打たれてはいたものの、まだそれは白紙に近い状態、というのが実状であった。『ガンダムZZ』TVシリーズ中盤、「キット化を前提とした」デザイン・コンペティションにて、アイザック、リゲルグ、ドワッジ、ザクIII等を提出したモデルグラフィックス・スタッフに、「同じ3D化前提——」という理由があったにせよ、この企画（デザイン・ワーク）の話が来たのは、正直な話驚きであったのも事実である。「映像媒体を持たない〝ガンダム〟キット・シリーズ」は、雑誌媒体との連動企画として、こうした漠然とした状況の中からスタートする事となった。

MOBILE SUIT
GUNDAM
NORMAL
REAL
M.S.V
Z
ZZ
NEW

▲MG別冊「GUNDAM WARS II MISSION ZZ」（'87年2月発売）に掲載された〝NEW SERIES〟の広告。写真自体は、ZZガンダムの模型が使われている。

▶'87年2月の時点で〝最強のガンダム〟であったZZガンダム。ガンダムはここまで恐竜的に進化していた。



■〝最強のガンダム〟

第1回目のミーティングが行なわれたのは、2月中旬位。企画意図の確認を行なう、といった程度のモノにすぎないが、その時点でバンダイ側から提示されたコンセプトとして、唯一明確だったものは、〝最強のガンダム〟というモノであった。つまり、この新シリーズは映像媒体を持たない以上、模型取扱い店々頭と、模型雑誌（又はそれに近い雑誌媒体）のみが商品をアッピール出来うるフィールドであり、それのみで「商品」として成立させる要素が必要とされる訳である。この極めて限定されたメディアで、充分なインパクトと商品性を与えうる〝ガンダム〟——それが〝最強のガンダム〟であり、解答がそれに至るのはとても自然な事の成り行きだったのかもしれない。

この後、ミーティングを重ねて行く内に問題となったのは映画『逆襲のシャア』の存在である。翌年3月の公開は決まっているものの、UC0093年の時代背景とアムロVSシャアの物語、という事以外全く何も判っていない。もし、この時期にU.C.0093年以降のMSを我々がデザインして、後にUPするであろう『逆襲のシャア』のデザイン・ワークを否定する事になってしまったら、それは問題である。加えて、UC0088年以降、つまりZZの時代の後でも、UC0093年の時代背景やMS進化論に繋がらない、暴走したMSをデザインしてしまったら、それも問題である。そしてもちろん、ZZガンダムがUC0088年までの〝最強のガンダム〟であった以上、UC0088年より以前に逆昇る事も許されない。つまり、この〝最強のガンダム〟というコンセプトは、その時期に考えた場合、Z・ZZの時代背景にしか存在し得ない事が約束されてしまっていたのである。

この新シリーズは、「Z・ZZ世界と『逆襲のシャア』の橋渡し」という、何ともクリエイター泣かせの状件から突入して行った事になる。ガンダム世界からスピン・オフした単発モノであれば、〝最強のガンダム〟をデザインする事は簡単である。それまでの〝ガンダム〟に見られなかった、超兵器のオン・パレードにしてしまえば、それは簡単に成り立つ。事実、この時期のガンダム・シーンは、クリエイター（デザイナー）の作家性という部分をアッピールした、パラレル・ワールドとしてのMSが横行し、又、それを当然として受け止めるシチュエーションさえもが出来上がりつつあった。それは何もそういったMSの描き手達によるシミュレーションだけで無く、〝本家〟とも言うべきTVメディアである『Zガンダム』『ZZガンダム』でも同様の現状が見られた。短刀直入に言えば、基本となるべき〝本家のガンダム・ワールド〟が不存の時代であった。MSというファクターが一人で勝手に歩き始め、ガンダム世界といった定義（と言うよりは約束事！）が抜け落ちて行った、という事である。この波に乗ってしまうのは楽だが、商品化を前提としている以上、この新シリーズはパラレルでは無く〝本家〟なのだ。少なくとも、それに極めて近い存在ではある筈だ。状況に甘んじる事は許されない。

Z・ZZと同時期の時代背景、同一の世界観。この中で、一見して歴代ガンダムよりも強そうで、且つ誰の目にも〝ガンダム〟に映るストイックなデザイン。そしてこの後に姿を見せるνガンダムを否定しない〝ガンダム〟——などという、基準が有りそうで、実は全くそんな物は存在しない、各々の勝手な価値感から生まれる理想論を具像化するという、極めて異常（！）なシチュエーションが出来上がった。

■〝ガンダム〟に見えない！

〝最強のガンダム〟であった以上、ZZガンダムの手前、合体・分離・変形は好き・嫌いのレヴェルの問題で無く、肯定的に「受け入れなければいけない」ファクターである。ZZが3機分離・合体・変形を有していた為、その条件はそのまま新ガンダムに取り込まれる事となった。

かときはじの氏描く〝イオタ（ι）ガンダム〟のコンセプト・デザインがUPしたのが、2月下旬。分離形態時の推力バランスを考え、両肩・両脚にジェネレーターを持つガンダムが生まれた。最初、スタッフ間でもこのイオタ・ガンダムに関しては賛否両論あり、つまるところ先述の「各々の価値感の違い」から生じる、各々の〝ガンダム像論〟に終止していたものであった。作業を重ねていくにつれ、この問題は当然時間が解決したが、全く同じ事がバンダイ間で繰り返された。

「これは〝ガンダム〟では無い」という、ストレートな反応。我々としては前出の「ガンダム世界の流れの中の〝ガ

■What's〝SENTINEL〟?

ンダム〟」を大切にしたかったのだが、メーカーとしては、とにかく「〝ガンダム〟としての〝ガンダム〟＝ファースト・インプレッションが最重要」という、正にクリエイターとパブリッシャーとの間で起こりがちな問題に直面した。加えて、「〝ガンダム〟はもっとシンプルなモノ」「〝ガンダム〟はもっと太い気がする」等々、正に先の〝有りそうで、実は全く存在しない基準〟だけが表面化してしまった感じでさえあった。Ζガンダムが存在する以上、〝ガンダム〟は太目、という理論は成立しないし、ΖΖの機構を考えるに、〝最強のガンダム〟はシンプルだ、という理論も成立しない筈である。

■トリコロール・マジック

イオタ・ガンダムがそうであった様に、他にも提出されたデザインのそのほとんどが、「何か違う」という抽象論議の為、足踏み状態に陥っていた。イオタ・ガンダムがスタッフ間の〝最強のガンダム〟であった以上、これを振り出しに戻してしまったら、話にならない。イオタ・ガンダムは、その後、より〝ガンダム〟に見える様に数度の画稿を重ね、次回のプレゼンテーションに備えた。加えて、今度は「色付き」（着色した画稿）を添えてのプレゼンテーションとした。ガンダム＝トリコロール、という固定観念は誰にでも有ると思われたし、事実、トリコロールに塗られたイオタ・ガンダムは、それまでよりもより〝ガンダム然〟とした物に見えた。

バンダイとのミーティングの際、提出されたカラー画稿、と言うより、カラー・マーカーによりチョコチョコっと3色置いただけの物である。

「なる程、〝ガンダム〟に見えるなあ」

これが結論であろう。つまり、バンダイ側や我々に限らず、ユーザー諸氏全てを含めて、各々の持つ〝ガンダム像〟というモノは、想像以上に喰い違いがあるという事。その近似値を求める作業というのは、実は〝新しいガンダム（超兵器〜しばしばオリジナルとも称される）〟を創り出すよりも困難だという事。その最大公約数は、有り得そうで有り得ない事。

事実、イオタ・ガンダムは画稿を重ねていたとはいえ、第1稿とその基本的な物は何も変わっていない。ただ単に、トリコロール（青・赤・白）に、塗っただけなのだから。

■What's〝SENTINEL〟

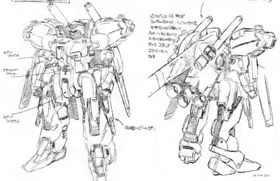
試行錯誤の中、序々にではあるが固まって来たこの新シリーズ。しかし同シリーズのキット発売時期を考えるに、そのスケジュールでは「ガンダム不存」の期間が半年位続く事となる。これの解決策として、キット化が見送られていた「ΖΖガンダム」シリーズに加わるべきであったフルアーマーΖΖガンダムを再検討し、この新シリーズの第一弾としてリリースする、という事が考えられた。TV劇中に登場した物と差別化を計る為、TV劇中には登場しなかったハイパー・メガ・カノンをセットし、塗装指定はモデルグラフィックス・オリジナルの、ピュア・ホワイト一色の物が採用された。この時点で、この新シリーズのネーミングがようやく決定される。

「ガンダム・センチネル」——sentinel [séntinl] 見張番、歩哨。

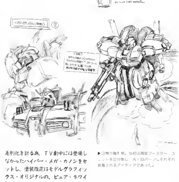
直接的な意味よりも、「映像媒体よりもひとグレード上」を意味させる、多分にレトリック的要素を含んだモノである。フルアーマーΖΖガンダムはスケジュール通り進行が掛かり、その〝ガンダム・センチネル〟シリーズ第2弾として、イオタ・ガンダムは最詰めに入る事となる。

イオタ・ガンダムはかとき氏自らのネーミングによる仮称で、これは後の機体解説でも生かされる事となる、アナハイム・エレクトロニクスにおける、ギリシア文字を冠したガンダム・シリーズ（γガンダム＝リック・ディアスをスタートとする、シリーズ7番目のガンダム）から来たものである。その正統性はともかくとして、ネーミングにおいても先の「逆襲のシャア」との横渡しが検討された。この時点（3月下旬）で、「逆襲のシャア」での新ガンダムは、（裏情報で）〝Hi-Sガンダム〟になる、というのが定説になりつつあった。（これは、徳間書店刊『月刊アニメージュ』連載の、「ハイ・ストリーマー」から来たものである。）それ故、このHi-SからHiを抜いた〝Sガンダム〟が候補となった。Sは当然頭文字であり、これは再びかとき氏の案で〝シュープリーム（スプリーム）ガンダム〟とされた。

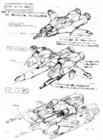
4月上旬、一応その時点までのクリーンナップ稿をUPさせ、5月に静岡で開催される「全日本ホビーショー」発表の為の準備に入る。公約発表の場まで、いよいよあと一歩、という所である。


イオタ・ガンダム（仮称）
Aパーツ Bパーツ コアファイターの各々にコクピットが存在する
ビーム砲（片側2門まで装備可能である）
腕部は同じ物が2つ向い合わせでくっついている。
分離時には分離して
Aパーツ及びBパーツと各々組み合わさってコアトップ
コアベースになる
Aパーツ コクピット
コアファイター コクピット
Bパーツ コクピット
両腕にビームガン

▲かとき はじめデザインによる〝イオタ・ガンダム〟。まだ今3歩煮つまってはいないものの、この第1稿の時点で全てのプロットは完成されているのに注目。Aパーツ主翼は、当初ΖΖガンダムの様に腕に装着されていた。



◀この様に、第1稿の段階からユニット別運用と変形が考慮に入れられていた。この段階でブースター装備型も完成している。



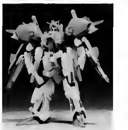
▶3機分離形。当初は背部ブースター・ユニットを2分割し、A・Bパーツにそれぞれ装備されるアイディアであった。

◀87年5月14日〜17日に行なわれた 全日本ホビーショーでのバンダイ"ガンダム"ブース。センチネル シリーズNo.1の フルアーマーZZガンダムと参考出品のクィン・マンサが並ぶ。

▶同ブースの左側には "スプリーム ガンダム(仮称)" が——。具体的な説明は 何もされてはいなかった。

What's "Another One"?

▶MG誌'87年6月号に掲載された スプリーム ガンダム。新ヒーローの登場を予感させる 逆光のシルエット！



▶鈴木信夫氏の手による1/100スケール・モックアップ。2週間弱で仕上げられたが そのユニット数の多さには泣かされた。全体的に骨太に仕上がっており ZZガンダムのイメージが部分的に漂う。

■"スプリーム・ガンダム"

4月上旬UPの仮決定稿を元に、全日本ホビーショー出品用の試作見本の作成に入った。5月のホビーショーまで、もう1ヶ月も無い。担当するモデラーは鈴木信夫氏（現モデルグラフィックス編集部）に決定した。以前、やはり今回と同スタッフによるZplusをセッションした実績を持ち、完成度と同程度に時間も要求される状件の中、意志疎通を計る上でも最適任者であった。しかし実際は、そのあまりのギリギリのスケジュールに、スタートから仕上げまで、その全てを鈴木氏まかせでお願いする事となってしまった。

仕上がった試作見本（何と1/100スケール！）は、対時間効果という物を考慮に入れるに、予想以上の物であった。

5月14日 静岡産業センターで行なわれた全日本ホビーショーのバンダイ・ブースには、「参考出品」のネーム・プレート付きで、この1/100スケールのスプリーム、ガンダムがディスプレイされた。——かなり、浮いた存在だった、と言える。そのディスプレイには、『ガンダム、センチネル』というシリーズ・タイトルはおろか、このガンダムが先の広告の"新シリーズ"イコールだという、明確な告知さえも入っていなかった。まだバンダイ内部と我々が一本体制化し切れていなかった、その部分が露出してしまったような形になってしまった。

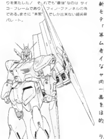
事実、その中途半端なスタンスに対し、世間の視線はクールかつ、ストレートでもあった。他誌には皮肉を込めて「本当に発売さるのかねェ？」的表記もされたし、そこから生じる連鎖反応として「あんな企画が成立する筈が無い」「あれは本当のガンダムじゃない」的な世論が、飛びかった。

又、この1/100スプリーム・ガンダムは、パブリシティとマーケティング・リサーチの意味を多分に含めて、モデルグラフィックス誌6月号（5月25日発売号）に、いわゆる「スクープ」的に掲載される。しかし、この場でもこの新しい"ガンダム"に対する反応は良いモノとは言えなかった。「こんなゴチゴテしたモノはガンダムとは呼べない」「耳のスリットがガンダムじゃない」等々、先述の"各々の価値感＝ガンダム感"の許容範囲を超えてしまった読者（特に、旧作ファン）の反応は、ダイレクトに「否定」を示した。加えるならば、この企画自体、情報を完全シャット・アウト体制で進行していた為、同じモデルグラフィックス誌のモデラー達でさえ、この記事で初めてその企画・及びスプリーム・ガンダムの存在を知った者が多勢居た。そして、そのほとんど全員が、読者と同じく「否定的」なスタンスを示した。

これはある程度予測していた事であり、プロモーター的視点から語れば納得のいくモノであり、しかし、ディレクター的視点から語れば不安要素も山程存在していた。これは、双方ともに事実である。

その後、スプリーム・ガンダムは商品登録の関係上、その名称を"スペリオル・ガンダム"と改めた。（もっとも、最終的にはこのスペリオルも、登録を通らない事になるのだが。）

バンダイ側の方から"ペンディング"の報が入るのは、その直後である。



▼その後を規した劇場版『逆襲のシャア』の主役"νガンダム"。そのフォルムは一気に先祖帰りを果たした！ それでも"最強"なのは サイコ・フレームであり フィン・ファンネルの為である。まさに"本家"でしか出来ない新兵器パレード。

■CHAR'S COUNTER ATTACK

バンダイ側からその解答が出た事に対して、こちら側としては、憤慨してはみせたものの、これは全く意味を成さない行為だという事は、理屈ではわかっていた。バンダイ＋モデルグラフィックスの共同企画である以上、いずれのどちらかにでさえ障害が出れば、それは連体としての問題であり、どうにも出来る物でも無い。バンダイ側から「理由」として提示されたモノは、『逆襲のシャア』のデザイン進行が想像以上に遅く、"映像媒体の本家ガンダム"をより良く展開する為には、早々のキット設計が良しとされ、又、同時期のマーケットに「同じ"ガンダム"でありながら否なる"ガンダム"が並ぶのは、混乱をまねく」という事であった。"ペンディング（延期）"とは称しつつ、事実上の"中止"である。

■バトル・オブ・センチネル

この場で色々と御託を並べるのはフェアーでは無い。が、唯一語っておきたいのは、日本における「プランニング・システム」について。アメリカという国は、プランニングという物に対してギャランティがキチンと発生し、その都度精算され、かつそれが成立しようがしまいが、最終的な所まで著作権がプランナー（クリエイター）について廻る。しかし日本は、全く正反対であり、成立した時点で物事が流通し始める。性急な話ではあるが、我々にとっては、「ガンダム・センチネル」はすでに凍結させてしまう訳にはいかなかったのである、この時点では。それだけの時間と、労力、そして作家性を放出したモノであったのだから。

「何としても、商品化を復活させる」——これが、全てだった。これを成立させる為の"戦い"が、始められた。

まず、どうしても「しなくてはいけないコト」、それは、公的にセンチネルを認知させる事だった。パラドクス物では無く、"本物のガンダム"だという事を、一般に広くアッピールしなくてはいけない、出来るだけ、多くの人の目に見せたい、それも出来る事なら模型雑誌以外の媒体で。

幸い、この話を持ちかけた所、角川書店『月刊ニュータイプ』編集部の井上氏に快諾していただけた。『ニュータイプ』'87年8月号（7月10日発売号）巻頭特集"*GUNDAM SAGAII*"では、「こいつ

■What'S"SENTINEL"?

こいつは本物だ!!
SUPERIOR GUNDAM

◀月刊ニュータイプ誌に掲載された『ガンダム センチネル』。このメディア ミックス(笑)により センチネル自体を"本物"と認める人が増えていった。イラストレーションは 当然かときはじめ氏。

鉄騎兵の追憶
XEKU·EIN

▶アニメーター 磯野秀明氏による ネロVSゼク アイン。

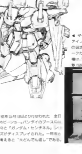
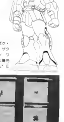
G·CRUISER
ガンダム 飛翔 無限大

▶同号より これもかときは氏によるスペリオル・ガンダムの Gクルーザー モードとブースター装備型。(以上6ページは 角川書店刊『月刊ニュータイプ』'87年8月号より)

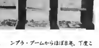
GUNDAM SENTINEL

◀MG誌上で連載が開始された『ガンダム センチネル』('87年9月号より)。プロットやデザインは再構成され "モデルグラフィックスの センチネル" となった——。

▼"ガンダムVS ザク"の図式は その後も不偏的に受け継がれる。しかし "ザク"が特別な意味を求める世代はすでに現存の20歳以上だろう。ザクあってのガンダム という観念は 時代と共に薄れつつあるというのが現状だ。

◀ "ザク"を継ぐもの—ゼク・アイン。"ガンダムVS ザクの図式" の為のデザイン ワークだが キットの最大購買層は"ガンダム・チーム"に魅力を感じたようだ。



▶昨年5月13日より行なわれた 全日本ホビーショー。バンダイのブースには堂々と『ガンダム・センチネル』シリーズがディスプレイされた。一昨年から考えると"大どんでん返し"である。

は本物だ!!」のコピーと共に、かとき氏描き下ろしのスペリオル・ガンダムが、セル・ワークで掲載された。加えて、アニメーター磯野秀明氏による初期稿版ネロVSゼク・アインのセル・ワークも次の見開きページを飾った。さらに、僕自身の手による「センチネル」PR文（そう、コピーと言うよりは完全なPR文！）のスペースも裂いて頂けた。その内容は、「コレをこのままねむらせる手は無い」といった、いかにもアグレッシヴな内容であった。

それ相応のリアクションは得られた。何と言っても、ジャンルを超えた雑誌媒体との連動、という行為自体が注目されたのは、算計上のコトとは言え足がかりになった。

モデルグラフィックス誌上では、様々な思惑を込めて、9月号（8月25日発売号）より、完全なるモデルグラフィックス・オンリーの企画物として再構成された、独自の『ガンダム・センチネル』の雑誌展開をスタートさせた。

全てが見切り発進であり、キチッとした形で信じられるモノ・頼れるモノは無かった状態でのスタートである。

■"MOVEMENT"

いざ箱のフタを開けてみれば、『センチネル』は連載第1回目から（手前ミソながら）大好評を博した。「MSがカッコイイ」「すごく全体的にリアル」「Sガンダムがイイ!!」———ようやくこの時点で、"Sガンダム"が"ガンダム像"における何たるか、を理解してもらえる様になっていた。そういったMSの人気と共に、高橋昌也のストーリー、モデラーのハイ・テンションの3Dモデル、そしてそれらをまとめ上げる「企画物」という枠組に対する討論等、全ての要素がそれぞれを引っ張り合い"成長"して行った。

年も明けて'88年3月。

『ガンダム・センチネル』のインジェクション・キット化が急遽実現した。表向きは「再開」であるが、事実上は「実現」である。それは、'87年5月にペンディング状態になった時の『ガンダム・センチネル』と、'88年3月の時点でキット化が決定された『ガンダム・センチネル』は、「同名異義語」であったからだ。少なくとも、クリエイティヴ・サイドの我々スタッフには、そうであった。それを「キット化再開」と称すべきか「キット化実現」と記すべきか、ユーザーにとっては大した問題では無いだろうか。

とにかく、『逆襲のシャア』公開は終了し、同年3月から『ガンダム・センチネル』はキット化に向かって動き始めた。それが全てであろう。

■"Alice"のお誘い

当然ながらモデルグラフィックス・スタッフ全面協力の形で、キット化は進行した。No.2 Zplus、No.3 Sガンダム、No.4 Sガンダム［Bst］型、No.5 EX-Sガンダムの4点がラインナップされ、同年10月、多少の遅れはあったものの、今度こそ本当に、模型店々頭に「センチネル」シリーズが並んだ。

すでにモデルグラフィックス誌上ではムーヴメントとして成立していたとは言え、キットは想像以上の出足しを見せた。メディア・ミックスの勝利、と定義付けてしまうのは至って簡単であるが、要するに"ガンダム"というキャラクターが完全に外的メディアから独立したチャプターとして歩み、そして"成長"している事を証明した、と言えるのではないだろうか？　本来ヘビー・ユーザー向けの企画だった筈が、それでは同年10月からモデルグラフィックス誌に「読者」として流れ込んで来た小・中学生を、どうカテゴライズすれば良いのだろうか？　映像媒体を持たない、雑誌媒体展開の"ガンダム"が商品として成立する。横軸ネットワークが社会現象にさえなった'88年には、この図式が確かに成立したのである。それが確認出来、そして体のよい"モルモット"としてシミュレート出来た事が、模型業界最大の収穫だったのではないだろうか？

もちろん、多数弊害も存在した。1つの雑誌との完全連動システムは、当然ながら他誌からのダンマリを決められる。（もっとも、そういった"弾圧"が、ムーヴメントをより強大な物にしていく訳で、この辺りは正に表裏一体の相関関係なのだが。）加えて、先の定義付けである。「キット化再開」であったのか、「キット化実現」であったのか、イニシアティヴの主張のし合いは、モデルグラフィックス側とバンダイ側で永遠に続くモノとなってしまった。

結論に持っていこう。

全てが"見切り発進"すぎた。ムーヴメントが成立し、システムが明確化されていく程、その根底にあるべき筈である様々なモノが、全て見切り発進の"甘え"で構築されているのに遅ればせながら気付いた。しかし今回はそれで充分だと思う。

空前のアニメーション・ブーム、ガンプラ・ブームからほぼ8年。丁度この'89年秋、"ガンダム"は10周年を迎える。10年一昔、とは良く言ったモノで、まだ他のメディアに比べればヨチヨチ歩きである。少なくともその中で、どういった形であるにせよメディア・ミックスが成立し、そして各々が"成長"した。

『ガンダム・センチネル』とは、そんなセンチネルにたずさわった人々全てを含んだムーヴメント自体を指す、'87〜'89年のガンダム・シーンにおけるひとつの大きな「物語」だったのかもしれない。

この本を読んでいる、全員が主人公の物語である。　(1989.8.3.)

Place the scene in a "SENTINEL"

『ガンダム・センチネル』基本設定＋α

『ガンダム・センチネル』という企画を運行するにあたって当然の事ながらスタッフ間での基本設定が多数存在します。ここでは、企画書の段階から、ガンダムの位置付け、艦隊編成表等の設定、及び小説のバック・ボーン部分の解説等をまとめてみました。

■小説『ガンダム・センチネル』解説

ニューディサイズU.C.0088

解説／高橋昌也

▶『不思議な国のアリス』～ アリスとチェシャ猫、『ガンダム・センチネル』の物語は この"ALICE"と"チェシャ猫"がキーワートとなっていく――。

U.C.0087、ジオンの残党狩りを名目に発足したティターンズは、次第に先鋭化し、ジャミトフ・ハイマンの下に地球連邦政府を掌握。その立場を強固にした後、今度は地球圏のスペースノイドをも掌握せんと謀ったが、反地球連邦組織のレッテルを貼られたエゥーゴ等の抵抗組織により、その意図を阻まれ、武力闘争と化したのが『Zガンダム』という物語を巡る社会状況であった。

この状況は、ある面では私達の知っている、ある歴史的な社会状況に非常に良く似ているのではないか――。

それは1858～1868年に至る、我が国激動の十年間。「幕末」と呼ばれる時代である。

『ガンダム・センチネル』とは、カンの良い読者が指摘して下さった通り、『Zガンダム』という物語を上記のように捉えた上で作られた、まさしくそういう物語であった。タイトルに込められた『センチネル』の意味もまた、物語の上では（商品展開戦略上の意味はB社か(あ)に聞いて欲しい）そういう意味――新時代へ突入する直前の動乱期を描くことによって、新時代の意義を問う――であった。だから、『ガンダム・センチネル』はアナザー（別の、もう一つの）・Zガンダムなのであって、パラレル（並行した）・ZZガンダムではないのだ。

『ガンダム・センチネル』の主人公は、リョウ・ルーツでもなければSガンダムでも、ALICEでもない。そういう「時代」なのだ。だから、勢いキャラクター描写が甘くなると言っては単に言い訳にしか過ぎなくなるが……。

ここで話を変えて、『Zガンダム』とはどういう話だったのかを整理してみたい。なぜ、こんな事をするかと言えば、『ガンダム・センチネル』の真の主人公である「時代」が、どのような物であったのかが解かり易いからだ。

（実はNTV系の年末時代劇、幕末三部作を見た方が解かり易いという話もあるが）

但し、これからの話は私の独断と偏見によるものである事をお断わりしておく。当然ながら、私は富野由悠季という人ではないし、アニメーションの製作にたずさわった訳でもないからだ。

『Zガンダム』におけるティターンズという組織を史実上の新撰組になぞらえてみる。正確に言えば、佐幕攘夷派の尖兵だ。無論、Zにおいての幕府はガンダムの時に「絶対民主制の軟弱」とギレン・ザビに評された地球連邦政府であるが、実敵は何であろう？ それはヒトの革新たる、ニュータイプではなかろうか。これに対し、勤皇開国派がスペースノイドである。朝廷は地球という存在そのものになろうか？

さて、支配をする側の人間にとって、ニュータイプなる生き物は非常に都合が悪いのは確かである。何しろ、彼らの能力は一切の支配を寄せつけない。そんな体制を作らずとも、彼らは社会という枠を越えて、世界そのものを認識できるからだ。社会体制とか言った、「制度」によってしか、人と人とのつながりや、世界を感じる事のできない人々にとって、こういう人々は自分の身の安全をおびやかすものでしかない。体制の頂点に近い所にいる人ほど、その思いは強いはずだ。

現実に、今の我が国の政治家と呼ばれる人達を見て欲しい。どんなに疑惑が起ころうと、彼らは絶対に辞めない。当たり前だ。議員ほどもうかる商売は無い。東京あたりで数億円のマンションをポンと買ってしまう人間は誰だろう？ 自分達は愛人を囲い、料亭に通いながら新風営法を施行したのは？

ただ社会体制の上に立つことで（彼らは一応、「国民の代表」なのだよ）一度でも、こんな良い目に遭えるのなら、誰かこの「地位」を手離すだろうか？

それが一気に崩れるのだ。体制の下の方にいる人々が「疑問」を感じた時に――。「民衆のパワーの爆発」は支配者層が一番恐れ、幕末期にあってのその起爆剤は諸外国から流入した「啓蒙思想」だった。Zの時代の起爆剤、それが「ニュータイプ」である。

話を実際の歴史に戻してみよう。文久三年(1863年)八月十八日。尊攘急進派は大和行幸を機に挙兵し、討幕行動に出んとしていた。この情報を得た松平容保は中川宮と謀り、これを機に逆に京都から尊攘派を一掃する。この時の働きによって、壬生浪士隊は新撰組と改称、京都守護職に任じられる。

ティターンズの動きに目を転じると、スペースノイドの反乱を鎮圧（"30バンチ事件"やエゥーゴの地球降下作戦の失敗等）したティターンズはダカールにおいて地球連邦政府に承認され、一軍としての地位を得る。この結果、地球上の反地球連邦組織は一掃（ブレックス・フォーラ暗殺等）される。

さて、慶応三年(1867年)大政奉還に引き続き、十二月九日に王政復古の大号令が発せられ、佐幕派は官職はもちろん領地まで召し上げられ、最後には朝敵の汚名までこうむるほど、その立場は激変する。

これはシャアのダカール宣言以後、地球連邦政府が立場を急変させるのと似ている。かつての朝敵が、官軍となるのだ。

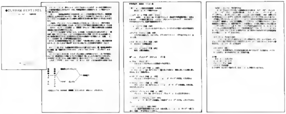
残念ながら、Zガンダムの物語では、立場の急変に業を煮やした旧幕府側の人々の動きが明確にはあらわれていなかった。『ガンダム・センチネル』でのニューディサイズ側の人々とは、実はそういう人々なのだ。

「時代の変化に気付いていながらも組織や体制に殉じるしかなかった」人々。それがニューディサイズである。それでは、「センチネルでもティターンズを使えば良かったのではないか」という声も有るだろう。だが、ティターンズという組織の在りようは違っているのだ。言うなれば、ティターンズは体制の道具であり、その体制とはジャミトフ・ハイマンという個人の地位を安定させるためのものに過ぎないのだ。これに対し、ニューディサイズは新しい時代が到来する事が解かっていながらも、それを容認できない人々の集まりであるわけだ。だから、ティターンズという名称をそのまま使わずに新しい組織としたかった。これは私個人のわがままである。ちなみに、ニューディサイズは、「新しい決心」という意味ならば「ニュー・ディスィジョン」になるのではないかという疑問が寄せられたが、英文法上、それはまさしくその通りである。しかし、この名称には「反対者」という意味のディスィデンツという言葉もひっかけてある。ゆえに、真の英語ではない。ディスィジョンだと、発音し難く、語感がなさけないのも理由の一つである。だからどうしたのだと言われればそれまでだが――。

ニューディサイズの様な組織は、歴史のはざまには必ず現われる、という事を覚えておいて欲しい。

（この解説は モデルグラフィックス 88年2月号に掲載されたものです）

■『ガンダム・センチネル』企画書



これは、バンダイ／モデルグラフィックス共同企画としてスタートした際、バンダイ側に提出した最初期のシリーズ展開企画案である。ストーリー展開案、及びキャラクター設定は高橋昌也の手によるもので、メカニックス設定は、カトキはじめが担当している。ストーリー・プロット自体の大幅な変更こそ無いが、内容はあくまでも"企画案"然とした物となっている。特に主頭は、オフショーの名前が"リシー・オフショウ"になっている点や、パーシュレイが重要なキャラクターであった点。

断定しておくが、本別冊では各キャラクターの設定年令が、かなりUPしている。（例、R&R 18→22歳、ストール・マニングス／25→36歳、等）これは、MG誌連載時には、読者の最大限共感が「感情移入」し得る年令設定とした為であり、今回の年令設定が本来の物と考えて良い。

■アナハイム・ガンダム開発一覧表

アナハイム開発コード	ニックネーム	形式番号	全高（m）	頭頂高（m）	本体重量（t）	全備重量（t）	出力（kW）	固定武装	備考
ガンマ γ	リック・ディアス	（RMS 099） MSA 099	21.30	18.70	32.2	54.7	1833	60%バルカン×2	ガンダリウムγコンポジットを初めて採用 量産機となる
デルタ δ	百式	MSN 00100	18.50	19.20	31.5	54.5	1850	60%バルカン×2	ウィング・バインダーを初めて使用 計画当初は変形システムを採用していた
イプシロン ε	エプシィ	———	32.20	22.00	125.0	155.0	3340	105%ペンシルロック	核パルス推進機「プロッサム」搭載 MS本体はδガンダムと共通パーツが多い
ゼータ ζ	ゼータ	MSZ-006	19.85	18.86	28.7	62.3	2020	60%バルカン×2 グレネード・ランチャー×4	初の本格的トランスフォーマブルMS WRは大気圏突入能力がある
エータ η	レイピアⅠ	MSZ-007	22.60	22.60	43.9	102.7	2150	30%バルカン グレネード・ランチャー	ζガンダムの発展強化型 バックパックを大胆にオプション化している WRに変形可能
シータ θ	ダブルゼータ	MSZ-010	22.11	19.86	32.7	68.4	7340	ハイパー・メガ・カノン 60%バルカン×4 マイクロ・ミサイル×42	RX-78以来初めてコア・ブロック・システムを導入 FAシステム（強化パーツ）も設計される
イオタ ι	スペリオル	MSA-0011	25.16	21.73	39.4	73.0	7160	インコム 60%バルカン×4 ビーム・カノン×2	熱核ジェネレータ4基（手足に各1基）を初めて搭載 インコムを初装備 計画当初より強化パーツを合わせて設計された 極めてユニット化が進み運用の柔軟化を企っている
カッパ κ	シグマ	MSA-014	21.70 21.70	20.50	37.6	66.5	5080	60%バルカン×2 ビーム・カノン×4	A、B2パーツがそれぞれ飛行可 コア・ブロックは無し
ラムダ λ	ラムダ	MSA-0012	——	——	——	——	——	60%バルカン×2	ビットとサイコミュ・コントロール・システムをオプション搭載 変形システムは簡略化されている
ミュー μ	ミュー	RX-90	——	——	——	——	——	———	サイコ・フレーム試験機
ニュー ν	ニュー	RX-93	20.60	20.00	27.9	63.0	2960	60%バルカン×2	フィン・ファンネルを採用 サイコ・フレームを導入 変形、コア・ブロック・システム共になし

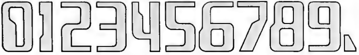
一年戦争当時、ジオン公国軍に対するV作戦の一環としてRX-75、77、78が設計されたのはU.C.0079年の事だった。そのひとつRX-78"ガンダム"は、大戦果を上げ歴史に残る名機となった。大戦終結後も連邦内での"ガンダム"信仰は高まるばかりであった——。

この表に記したのは、一年戦争後MS最大手メーカーに成長したアナハイム・エレクトロニクスの開発したガンダム・タイプMSである。俗に"アナハイム・ガンダム"と呼ばれるこれらのガンダムは、各コード名にギリシア・アルファベットを冠している。これは、リック・ディアスのコード名の"γガンダム"が始まりで（ガンダリウムγコンポジットを初めて使用されたところから名付けられた）δ ε ζ以下が設計・開発されている。

アナハイム・ガンダムは、時代時代の最新技術が注がれ、斬新なアイディアを大胆な開発力で、MS技術史に数多くの変革をもたらして来た。近年のアナハイム・ガンダムでは、サイコミュやサイコ・フレームの導入が企られ、バランスの取れたMSとサイコミュ兵器のコンビネーションで、第5世代のMSの研究が進められているようだ。

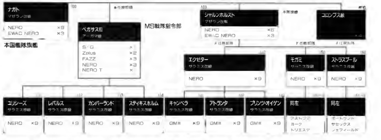
■ND討伐隊(地球連邦軍)用ナンバリング・ロゴタイプ

α任務部隊を始めとする、地球連邦軍各部隊のナンバリング・ロゴタイプ設定。MSはもちろん、艦艇等にも使用される。
この設定は、バンダイ・キットのZplusのシールに生かされ、全ナンバーが付属している。（デザイン・あさのまさひこ）

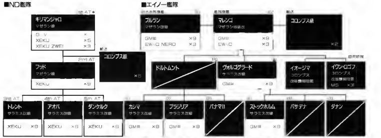


■ND討伐隊(地球連邦軍)討ーナンバリング・ロゴタイプ

連邦軍討伐隊艦隊編成


ナガト
マゼラン改級
NERO ×9
EWAC NERO ×3
本国艦隊旗艦
100
α任務部隊
ペガサスIII
アーガマ級
S・G ×
Zplus ×2
FAZZ ×3
NERO ×3
NERO T ×
MS戦隊指令部
103
シャルンホルスト
マゼラン改級
NERO ×6
EWAC NERO ×3
本隊旗艦
補給
コロンブス級
×4
β任務部隊
γ任務部隊
δ任務部隊
140
エクゼター
サラミス改級
NERO ×9
150
モガミ
サラミス改級
NERO ×9
160
ストラスブール
サラミス改級
NERO ×9
111
ユリシーズ
サラミス改級
NERO ×9
112
レパルス
サラミス改級
NERO ×9
113
カンバーランド
サラミス改級
NERO ×9
114
スティキスホルム
サラミス改級
NERO ×9
141
キャンベラ
サラミス改級
GMIII ×9
142
アトランタ
サラミス改級
GMIII ×9
143
プリンツ・オイゲン
サラミス改級
GMIII ×9
151～
同左
アストリア
ヨーク
トリエステ
161～
同左
ポートランド
サセックス
シェフィールド

反乱軍艦隊編成 ＊AT＝Assault Team（突撃隊）


■ND艦隊
1st AT
キリマンジャロ
マゼラン級
G・V ×
XEKU ×5
XEKU ZWEI ×3
輸送
コロンブス級
×6
2nd AT
フッド
マゼラン級
XEKU ×9
3rd AT
トレント
サラミス改級
XEKU ×9
4th AT
アオバ
サラミス改級
XEKU ×9
5th AT
ダンケルク
サラミス改級
XEKU ×9
■エイノー艦隊
α任務部隊旗艦
101
ブルラン
マゼラン改級
GMIII ×9
EWAC NERO ×3
艦隊旗艦
102
マレンゴ
マゼラン級改
GMIII ×9
EWAC ×3
輸送
コロンブス級
×2
120
ドルトムント
130
ヴォルゴグラード
サラミス改級
GMIII ×9
補助部隊
イオージマ
コロンブス
改級強襲揚陸艦
イワン・ロゴフ
コロンブス
改級強襲揚陸艦
MS ×36
121
カシマ
サラミス改級
GMIII ×9
122
ブラジリア
サラミス改級
GMIII ×9
123
パナマII
131
ストックホルム
サラミス改級
GMIII ×9
132
パサデナ
133
ダナン

図は月面上で交戦状態になった両軍（連邦軍とニューディサイズ）の艦隊の内分けと編成を表わしている。

枠の中には艦名と艦の級、搭載MS、枠の肩に搭載MSの中隊ナンバーを記した。斜線が引かれた4隻は、既に欠損している艦である。

又、作戦の為に各艦とも、艦用規定数ぎりぎりまでMSを搭載している（規定搭載数は、サラミス改級なら3機である）ので、艦内に収容しきれないMSは、甲板に係留されている。

エイノー艦隊は、最初のα任務部隊に続くND討伐隊の主力であったが、そっくりND側に寝返ったため、連邦側はナガトを中心とした本国艦隊による、大がかりな討伐本隊を新しく編成した。エイノー艦隊の補助部隊（コロンブス改による強襲揚陸艦）の2隻は、収容しているMS機材を持ってエアーズ市へ降下してしまった。（この2隻には、月面から月軌道へ上昇する能力はない。）又、反乱軍（ニューディサイズ）戦力として、艦の他にエアーズ市駐屯の戦力が見込まれる。しかしサラミス改級4隻からなる艦隊（艦 レボリューション）と搭載MS類は、先のメールシュトローム作戦（月裏でのコロニーレーザー攻防戦）で大損害を受けたままの状態なので省略してある。

■ストーリー・マップ

『ガンダム・センチネル』のストーリーは、月／地球軌道間が舞台となる。

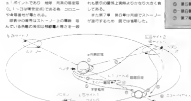
この図表は地球－月系を北極方向から眺めモデル化したもの。図を分かり易くする為に各々の軌道はかなり単純化してある。L1～L5で示されているのはラグランジュ・ポイントであり、地球－月系の平衡点（L1～3は不安定点）である為、コロニーや資源基地が置かれる。

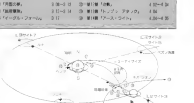
図表中の番号はストーリー上の章数、飛んでいる各艦の矢印は移動距離と早さを一致させている。矢の先端が、その章の終わりに艦隊のいる位置を表わしている。

L1にある暗礁宙域とは、一年戦争などで破壊されたサイト4のコロニーの残骸が浮遊しており、ミノフスキー粒子との相乗効果で、レーダーが全く効力ない領域。これも図示の関係上実際よりかなり大きく表してある。

また第7章、第8章は月面でストーリーが進行するため、図では省略した。

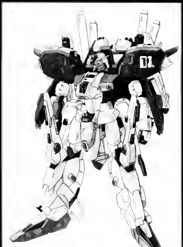
①	第1章『ペズンの反乱』	U.C.0088 1.25～2.26	⑧	第8章『エアーズの攻防』	3.17～3.24
②	第2章『前哨戦』	2.26～2.28	⑨	第9章『マス・ドライバー』	3.24～3.28
③	第3章『Sガンダム 出撃！』	2.30～3.01	⑩	第10章『ネオ・ジオンの影』	3.28
④	第4章『ペズン制圧』	3.02～3.07	⑪	第11章『強襲 ペンタ』	3.28～4.02
⑤	第5章『月面の夢』	3.08～3.13	⑫	第12章『追撃』	4.02～4.04
⑥	第6章『論理爆弾』	3.13～3.14	⑬	第13章『トリプル・アタック』	4.04
⑦	第7章『イーグル・フォール』	3.17	⑭	第14章『アース・ライト』	4.04～4.06


L3サイト7
ルナツー
α任務部隊
①
②
ペンタ
L1サイト4 暗礁宙域
③
エイノー艦隊
④
⑤
本国艦隊
ソロモン
L5サイト1
サイト6
⑥
ニューディサイズ
L2サイト3
ア・バオア・クー
L4サイト2
④サイト5
ペズン
②


L3サイト7
ルナツー
地球
N
S
⑪
⑨
⑫
ペンタ
⑬
ニューディサイズ
α任務部隊
ネオ・ジオン
⑩
暗礁宙域
⑪
⑫
⑬
⑭
L2サイト3
ア・バオア・クー
L4サイト2
サイト5
ペズン消滅
ソロモン
⑩

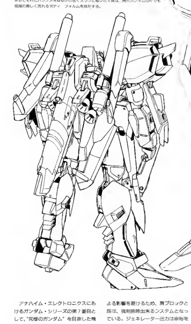
CHARACTERS

ALL MECHANIC DESIGN／Hajime KATOKI
オール メカニック・デザイン／かときはじめ
EXPLANATION／Hajime KATOKI＋Masahiko ASANO
機体解説 かときはじめ（＋あさのまさひこ）
サブ・メカニック・デザイン／明貴美加
※メカニック設定画中 ★は明貴美加デザイン（orクリーン・ナップ）★★はあさのまさひこクリーン・ナップ。

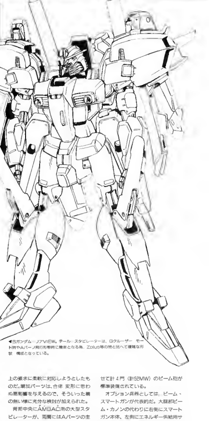


MSA-0011

"S"GUNDAM



▶異様なまでに大型化された両肩ブロックは、熱核反応炉を内蔵する為である。が、まるでそれとバランスを取るかの如くスラッと延びた４肢は、歴代ガンダムの中でも屈指の美しく流れるボディ・フォルムを成形する。



◀Sガンダム・リアVIEW。テール・スタビレーターは、Gクルーザー・モード時やAパーツ飛行形態時に機首となる為、Zplus等の物と比べて複雑な形状・構成となっている。

アナハイム・エレクトロニクスにおけるガンダム・シリーズの第７番目として、"究極のガンダム" を目指した機体。

機体はAパーツ（上半身）、Bパーツ（下半身）、Cパーツ（コア・ブロック）の３つのユニットから構成されている。

各パーツには、コクピットと、推進用の熱核反応エンジンと独立した操縦系があり、分離状態でも別々に稼動可能。３機を宇宙戦闘機として使用する際、問題が生じない様に推力バランスも考慮されている。A、Bパーツのエンジンは、MSを動かすためのジェネレータでもある。両肩両脚に１機づつ計４機を分散して搭載しているが、これは戦闘中に被弾しても全てのジェネレーターが一度に損傷を受けないための措置であり、ジェネレーターの爆発による影響を避けるため、肩ブロックと脚は、強制排除出来るシステムとなっている。ジェネレーター出力は余裕をもって設定されている為、４機の内２機が失われても充分戦闘が可能だ。

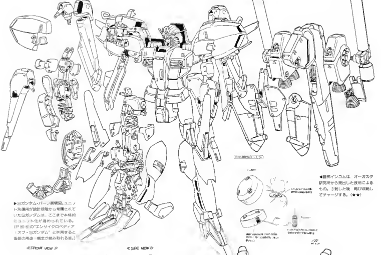
ムーバブル・フレームも大変高度な設計で、可変合体式である上自由度、フレーム数とも、通常の人型MSの２倍以上ある。両腕、両腰のフレーム、バック・パックなども着脱式のムーバブル・フレーム構造になっている。Sガンダムは、計画当初より、各部のユニット化が進められ、ミッションに合わせて幅広いオプション・パーツを選べる様に設計されていた。これは、これ迄の多くのMSが実戦に投入されてから、様々な状況に応じて追加パーツや改造が必要だったことから、余裕のある出力や拡張可能な機体構造を持たせて、用兵上の要求に柔軟に対応しようとしたものだ。増加パーツは、合体・変形に悪わぬ悪影響を与えるので、そういった懸の無い様に充分な検討が加えられた。

背部中央にAMBAC用の大型スタビレーターが、両肩にはAパーツの主翼を畳んだユニットが一基づつ釣り下げられていてサブ・スタビレーターとして、細かい姿勢制御を行なう。

武装は、第４世代のMSらしく、準サイコミュ兵器のインコム・システムが頭部に搭載されている。あまり複雑なコントロールは出来ない上、出力もそれ程大きくはないが、敵の意表を突けるので効果は高い。大腿部のビーム・カノンはMSK-006Zplusの物を改良強化したもので、ムーバブル・フレームによって広範囲の射撃が可能。バック・パックのビーム・カノンとあわせて計４門（計52MW）のビーム砲が標準装備されている。

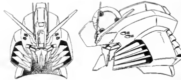
オプション兵器としては、ビーム・スマートガンが代表的だ。大腿部ビーム・カノンの代わりに右側にスマートガン本体、左側にエネルギー供給用サポート・ユニットをマウントし、これらを体の前方で結合して射撃姿勢を取る。射撃用のエネルギーは、左右の大腿部のムーバブル・フレームから供給され、一般的なビーム・ライフルより非常に大きな出力を誇る。

機体のユニット化は芸術的なまで進化したものの、複雑化する一方であり設計の困難さと高級・高額化をまねいた。そこでこれ以後のアナハイム・ガンダムでは、これ迄の流れに逆行するシンプルで信頼性の高いコンセプトも生まれてきている。



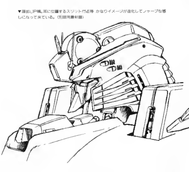
▶Sガンダム・パーツ展開図。ユニット別運用が設計段階から考慮されていたSガンダムは、ここまで本格的にユニット化が進められている。（P80-81の"エンサイクロペディア・オブ・Sガンダム"と併用すると各部の用途・概念が読み取れる筈。）

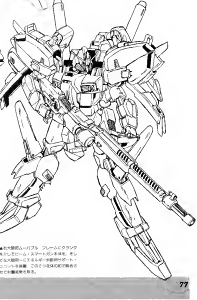
◀腰部インコムは、オーガスタ研究所から流出した技術によるもの。3射した後、再び収納してチャージする。（★★）



▲頭部2面図。正面部（フェイス）部は、極めてコンパクトであり、それに比して後頭部が極端に大型化されている。（★★）

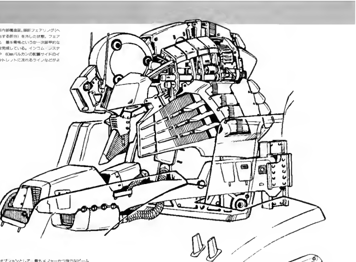
▼頭部UP稿。耳に位置するスリット付近等、かなりイメージが進化してシャープな感じになって来ている。（別冊用最新稿）



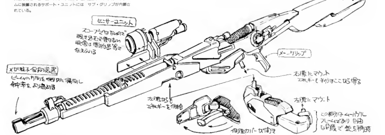


▲右大腿部ムーバブル・フレームにクランクを介してビーム・スマートガン本体を、そして左大腿部～にエネルギー供給用サポート・ユニットを装着、この2つを体の前で組合させて射撃姿勢を取る。

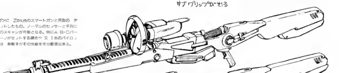
▶Sガンダム頭部内部構造図。頭部フェアリング（ヘルメットに相当する部分）を外した状態。フェアリングを外しても 基本骨格というか一次装甲的なモノで形状的には完成している。インコム・システムの基部の様子や 60㎜バルカンの配置サイトのインテークからアウトレットに流れるラインなどがよく読み取れる。

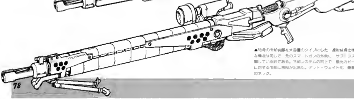


▼Sガンダムのオプションとして 最もメジャーかつ強力なビーム兵装である ビーム・スマートガン。左大腿部ムーバブル・フレームに装着されるサポート・ユニットには サブ・グリップが内蔵されている。

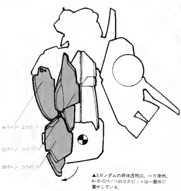

センサーユニット
スコープではないので
覗き込む必要はない
映像は信号等で
伝えられる
メガ粒子偏向装置
ビームの方向を微妙に偏向し
命中率をより高める
メーングリップ
右腰にマウント
エネルギーも半分はここから得る
左腰からも
エネルギーを供給
左腰にマウント
この部分はムーバブル
フレームであり 自由
な角度で銃を把持
保護カバーが開き
サブグリップが出る

▶高ビーム・スマートガンに Zplusのスマートガンと同型の ディスク・レドームをセットしたもの。ノーマルのセンサーと平列にセットし より広範囲のスキャンが可能となる。特にA・B・Cパーツ分離飛行形態でBパーツがセットする場合や 又 3名のパイロットが搭乗しての使用時は 索敵手がその性能を充分駆使出来る。





▲砲身の冷却装置を大容量のタイプにした 連射装備仕様。基本的な構造は同じで 元のスマートガンの外側に サブ・システムを装備している訳である。冷却システムの向上で 高出力ビームの連射に対する冷却に余裕が出来た。デッド・ウェイト化 重量化が唯一のネック。



▲Sガンダムの胴体透視図。一目瞭然、A・B・Cパーツのコクピットは一箇所に集中している。

S"GUNDAM'S

CORE BLOCK SYSTEM

コア・ブロック式MSは、連邦軍の最初のMS開発計画であった"V作戦"以来の連邦の特有のシステムである。V作戦で試作されたMSのメインコンピューターは、自己学習機能を持つ当時のMSとしては非常にすぐれた高級なものだった。その結果、ジオン公国軍のMSに勝る性能が得られたが、コンピューターにかかるコストは大きな物になった。又、試験や実戦で得られたデータは大変重要なので、非常時にパイロットとこのコンピューターを無事回収する脱出システムが必要であった。この要求に応じたのがコア・ブロック・システムな訳だが、このシステムの導入はただでさえ高い試作中のMSのコストを、増々押し上げた。その為RX-78系量産型のRGM−79では、コスト切りつめの為に同システムは廃止される事となってしまった。

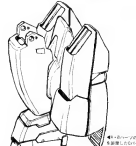
しかし非常時のパイロットの生還率の低さが問題となり、旧大戦後は新しいコクピット・システムとして、カプセル脱出式のリニア・シートが全MSに積まれる事になった。(これを第２世代MSと呼ぶ。)リニア・シートは大変良好であったが、この脱出システムでも、熱核反応炉の誘爆からは逃れられない事が多く、一方ではMSの可変や複雑化に伴ない、搭載されているコンピューターも増々高価になった。

そこで、かつてコストの上昇を理由に採用が見送られたコア・ブロック・システムが、再び脚光を浴びた。

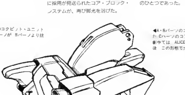
一年戦争のRX-75、77、78以来のコア・ブロック式MSは、MSZ 010"ZZガンダム"だ。アナハイム・エレクトロニクス社ではθガンダムと呼ばれたこのMSは、A・Bパーツに分離変形しそれぞれが飛行可能な機体だが、Aパーツのパイロットを搭乗させた場合コア・ブロックに搭乗していないので、脱出困難なのが問題点だった。

コア・ブロック式第３のガンダムとして計画されていたSガンダムでは、コア・ブロックのコクピット・ユニット(Cパーツ・コクピット)にA・Bパーツのコクピット・ユニットが直接接していて、MS状態では互いに結合固定されている。非常時にはA・Bパーツのコクピット・ユニットをコア・ブロックに残して排除され、コア・ブロックはA・B・C、各パーツのパイロットを安全圏へ退避させる。この形態はお世辞にもバランスの良い機体と言えないが、脱出用システムとしては上等の性能を持っており、熱核ジェット／ロケット・エンジンによって、パイロットが失神等で操縦できない状態でも、母艦又は基地に帰還する能力がある。

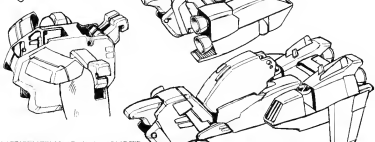
特にSガンダムは無人MS構想の試験機でもあったので、"ALICE"と呼ばれるメイン・コンピューター・システムを無傷で回収をする必要があった。故に、この様な充実した脱出システムはSガンダム開発当初からの要求性能のひとつであった。



◀A・Bパーツのコクピット・ユニットを装着したCパーツが、Bパーツより抜け出た図。

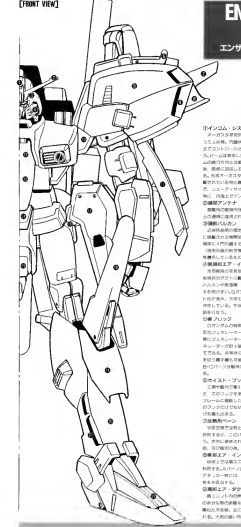


◀A・Bパーツのコクピットを装着したCパーツのコア・ブロック形態。劇中では、ALICEに強制分離された後、この形態で大気圏へ突入した。



▶大気圏内航行をも可能とする、コア・ブロック・システムの飛行形態。当然の事ながら自力飛行により回収率・生存率は大幅にUPする。

ENCYCLOPEDIA OF "S"GUNDAM
エンサイクロペディア・オブ・"S"ガンダム



①インコム・システム
オーガスタ研究所で開発された準サイコミュ兵器。円盤状の部分が射出され有線式でコントロールされ、ビーム射撃を行なう。ビームは表部に見える砲口から、インコムの進行方向とは垂直に3回の射撃をした後、基部に回収しエネルギーをチャージする。元祖オーガスタ・ガンダム、Mk Vに搭載されている物と基本設計はもちろん同じで、ニューディサイズがMk Vを奪取した為に、月面上でインコム合戦が展開された。

②頭部アンテナ
通信用の高指向性アンテナ。主にMS同士の通信に使用される。

③頭部バルカン
近接防御用の固定武装で、MSや戦闘機に搭載される機関砲の一種。Sガンダムは頭部に4門内蔵する。60mmの炸裂弾を使用。（現用兵器の航空機搭載機銃M61バルカンを襲名しているものの、その構造は異なる）

④側頭部エア・インテーク
冷却専用の空気取入口。ラジエーターと後頭部のダクトに繋がっている。頭部にはバルカンや発信機、電子機器等、冷却を要する物が多い。Sガンダムは、各部のユニット化が進み、冷却も頭部だけの閉じた系で存在している。宇宙では気化熱を使って冷却を行なう。

⑤肩ブロック
Sガンダムの特徴である大きな肩は熱核反応ジェネレーターが内蔵されている為だ。肩にジェネレーターを装備するのも、ジェネレーターが計4基なのもMSとして初めてである。非常時にはジェネレーターだけを切り離す事も可能で、誘爆を避ける。A・B・Cパーツ分離時は、Aパーツの動力を司る。

⑥ホイスト・フック
工場や艦内で牽引、吊り下げを行なうとき、このフックを使用する。ムーバブル・フレームに直結した頑丈なフックで、一方のフックだけでもMS全体を地上で吊り上げる事も出来る。

⑦放熱用ベーン
宇宙空間では気化熱と放射による冷却を併用するが、このパーツは放射冷却を行なう。赤色に塗装されているのは、左右識別、及び識別の為。

⑧肩部エア・インテーク
地球上では肩ユニットの冷却に、大気を利用する。Aパーツ全体の冷却を行ない、Gアタッカー時には、正面を向き積極的に大気をを吸収する。

⑨肩部エア・ダクト（兼スラスター）
肩ユニット内の熱核反応ジェネレーターの余分な熱の排出を行なう、スラスターを兼ねた冷却器。主に宇宙での冷却に使用される。大気の無い所での冷却は大変で、ここでは熱をヒートポンプなどを使ってプロペラントに吸収させてから、それを噴射して機外に放出する。

⑩肩部ムーバブル・フレーム
肩部ユニットと胴部を接続するムーバブル・フレーム。かなり自由度の高いムーバブル・フレームで、腕を動かす時よりむしろ変形の際に働く部分。MSモード、Gクルーザー・モード、Gアタッカー・モードの3つのポジションがある。

⑪サイド・ジャケット
Aパーツ変形時にショルダー・ジャケット（肩ユニットの前・後部カバー）と共に頭を収納し、飛行を目的としたGアタッカー、Gクルーザー各モードの整流効果を高める。表面のラッチには変形を妨げないでオプションを装備する事が可能。作戦遂行上、不必要と判断されれば、取り外して出撃する。

⑫Aパーツ・コクピット
胸部正面に位置するのが、Aパーツのコクピットである。パーツ分離時はGアタッカーのコクピットになる。MS時には矢面になるので、外装は高価なガンダリウム・コンポジットで、機体で最も重厚な装甲を持つ。Sガンダムの火器管制を行なう。本編での搭乗者は、シン・クリプト中尉。

⑬Cパーツ・コクピット
Aパーツ・コクピットに上下重なる様にCパーツ・コクピットがある。メイン・コクピットであり、Gコアのコクピットでもある。Sガンダムを1人で操作する場合ここに搭乗する。又、GコアはSガンダムの脱出システムなので、緊急時にはAパーツとBパーツのコクピット・ユニットはGコアに組合された状態で脱出を行なう。Gコア搭乗者は、リョウ・ルーツ少尉。

⑭Bパーツ・コクピット・ハッチ
Sガンダムは3つのコクピットが、胸部に集中しており昇降ハッチが入り組んでいるが、MS形態ではBパーツにここから搭乗する。

⑮Bパーツ・コクピット
パーツ分離時にGボマーのコクピットとなる。搭乗者はSガンダムの機関、航法を担当する。本編での搭乗者は、テックス・ウェスト少尉。

⑯ビーム・カノン・ムーバブル・フレーム
ビーム・カノンは単に腰に吊り下げられているだけでなく、腕や脚と同様、基部のムーバブル・フレームで自在に動く作動肢として運用出来る。また、基部の動力ケーブルを他のビーム兵器に接続する事も可能で、Sガンダムが使用する主なオプションとしては、ビーム・スマートガンが挙げられる。

⑰大腿部ビーム・カノン
MSK-008 "Zplus" に装備されていたものの改良型と言える。大腿部にムーブバ

SPECIFICATION

全高　25.18m　頭頂高　21.73m
本体重量　38.40t　全備重量73.00t
パワージェネレーター出力　7,180KW
移動用ロケット推力　24,700kg×4
　　　　　　　　　　11,200kg×4
固定武装　60mmバルカン×4
　　　　　背部ビームカノン×2（出力12MW）
　　　　　大腿部ビームカノン×2（出力14MW）
　　　　　ビームサーベル×2（出力0.9MW）
　　　　　腹部インコム（出力3.8MW）
　　　　　テールスタビレーター・60mmバルカン×4
オプション　ビーム・スマートガン（出力56MW）
（その他　状況に応じて各種装備可能）

姿勢制御バーニア　16基
センサー有効半径　18,600m
使用材質　ガンダリウムγコンポジット

ブル・フレームで接続され、通常MSが装備していたビーム・ライフルに比べ有効射程・精度など性能面で向上しているうえに両腕がフリーになる為、さらに他の兵装を有効に生かせる。

⑱ビーム・サーベル・ボックス・ユニット
膝とのムーバブル・フレームで接続されているこのユニットは、テール・スタビレーターと同様、AMBACで機体制御を行なう。質量は小さく、主に射撃時などの微調整に使われる。ビーム・サーベルのラック以外にも、オプション・パーツが用意されており、代表的な物としてはExtモードに標準装備されているリフレクター・インコム・ユニットが挙げられる。

⑲ニー・カバー
膝のムーバブル・フレームを覆う。膝関節は、変形の際に大きく曲がるので、ニー・カバーも下方へスライドする仕組みになっている。

⑳脚エンジン・カウリング
脚に内蔵されたBパーツの動力をまかなう熱核ジェット／ロケット・ジェネレーターを覆うカウリング。Gボマー、Gクルーザー時には爪先のムーバブル・フレームを覆う位置にスライドする。

㉑脚部エア・ダクト（兼スラスター）
肩部エア・ダクトと基本的に同じ物。

㉒爪先ムーバブル・フレーム
地上での歩行や着地移動のため働くムーバブル・フレーム。Gボマー、Gクルーザー・モードでは、脚エンジン・カウリングがスライドして、ここをカバーする。歴代ガンダム系MSと異なり爪先上がフレーム色なのは、この為。

㉓Aパーツ主翼ユニット
MSN-00100"百式"は背中に2枚のウイング・バインダーを設けAMBACに生かしたが、Sガンダムは Aパーツの主翼を左右の背中にレイアウトしMS時にウイング・バインダーとして機能するようにしている。テール・スタビレーターをメインとするならば、サブのスタビレーターであり、翼端は3つ平行に吊り下げられている。3翼分翼のシチュエーションが有り得ず、又状況的に不必要と判断された場合など（例えば大気圏内）は、取り外して出撃する事もある。

㉔大口径ビーム・カノン
エネルギーCAPを用いたビーム兵器。バック・パックにムーバブル・フレームで接続されており、自由に操作出来る。バック・パックの代わりにブースター・ユニットを装備した場合は、最大4門までの搭載が可。又、同ビーム・カノンは比較的コストパフォーマンスが高く、FAZZにも転用されている。

㉕バック・パック
テール・スタビレーター基部の両側に取り付けられ、それぞれ2基の熱核ロケットと1基のムーバブル・フレーム・マウントがある。取り付け基部はこれもムーバブル・フレーム接続で、バック・パック本体自身もAMBACとして使用も可。又、ブースター・パック等のオプションとの換装も可能。

㉖テール・スタビレーター
Gアタッカー、Gクルーザー時の機首にあたる部分。（MSモード時は先端センサー部が収納している）容積はプロペラントが大半を占め、その他機首としてのセンサー、電子装置が積まれている。MSモードでは大きな回転モーメントを生かしAMBACを行なう。バルカン×4門を装備したタイプも存在し、その用途によって換装が可能。

㉗背部モニター・カメラ
後方の視界を得る為のカメラ。機体各部の各カメラの映像を合成して、リニア・シート内の360°モニターに再生される。

㉘レーザー・センサー
スタビレーターのセンサーは、MS時に後方を警戒する物と、飛行形態の機首としてのセンサーの2種類があるが、これは飛行時に前進方の障害物を探知するセンサーである。同システムはExt型胸部増加パーツの下面にも並列でセットされている他、ゼク・ツヴァイの胸などにも見受けられる。

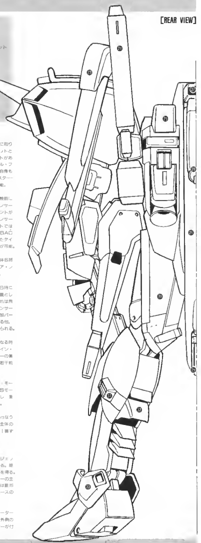
㉙射撃用センサー
テール・スタビレーターが機首となる時、前方の標的に対し、射撃照準用のメイン・センサーとなって働く一連のセンサーの集合体。飛行形態ではこのユニットが若干前方に延びる。

㉚Bパーツ主翼ユニット
Gボマー・モード、Gクルーザー・モード双方で主翼として展開される。MSモードでは、テール・スカート面に位置し、垂直翼は折りたたまれ重なっている。

㉛脚部ベンチレーター
脚部のジェネレーター等の冷却を行なうベンチレーターのダクト。Bパーツ全体の冷却系は両ふくらはぎの内・外側に1箇ずつの計4基でまかなわれている。

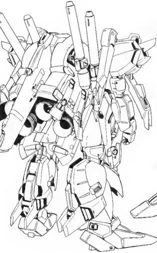
㉜脚部熱核ジェット／ロケット・ジェネレーター
両脚ふくらはぎの部分には、熱核ジェット／ロケット・ジェネレーターがある。踵側の可変ノズルからの排気で推力を得る。また、下半身及び、分離時のGボマーの主動力源である。ジェネレーター本体は脚部フレームの一部を兼ね、重量とスペースの軽減を図っている。

㉝足首フェアリング・ユニット
左右くるぶし前のフィールド・モーター補助や制御機器の入ったユニット。外側のパーツにのみ、バーニア・スラスターが付いている。

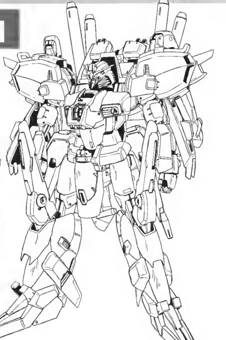


MSA-0011〔Ext〕

"Ex-S"GUNDAM



▼バック パックをブースター ユニットに換装した為 一気に重MS的シルエットになっている。ブースター ユニット自体もかなりの自由度があり 作動部位に可動させ機動性を向上させる。



▶Ex-S（イクスェス）ガンダム正面パース。追加フロント・アーマー（Bパーツ＝コクピット保護）は 上端にムーバブル フレーム接点（ビーム兵器接続点）を持つ。ノーマルのSガンダムと異なり ビーム スマートガンはこのムーバブル フレームに接続する事になる。

Ex-S（イクスェス）ガンダムは、Sガンダムに計8個の強化パーツを追加／交換した重装型である。形式番号はMSA-0011(Ext)で表わされる。

計画当初よりSガンダムは、これまでのMSに類を見ない程多くのオプション・パーツが考案されていたが、このExt型ではRX-78の頃から念願たったMS↔巡航形態を実現し しかもMSの戦闘力も極限まで高めたスペシャル・ヴァージョンである。(ExtはExtrordinaryの略)

胸部中央に大きく張り出した四角いパーツはビーム・バリアー発生機で コクピットの防護と 胸部変形システムの補強を兼ねる。Gクルーザー・モードに変形する時は、胸部変形箇所に大きな応力が集中しやすいので これをフォローする様な構造に設計させている。又、MS形態ではコクピット周辺の追加装甲になり、中央の開口部のIフィールド・ジェネレーターはビーム・バリアーを発生させる。Sガンダムは4機もの熱核反応炉を搭載させてはいるが 所詮全体を覆うようなバリアーを常に発生させる事は出来ない。そこで普段はジェネレーターから供給されるエネルギーの一部を チャージし続け必要な瞬間にコクピット周辺に秒単位でバリアーを発生させる。これはパイロットの生存性を重視した、連邦らしい設計思想である。

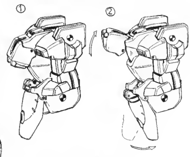
膝のビーム・サーベル・ボックスは、リフレクター・インコム・ユニットに交換される。リフレクター・インコムは両膝に1基づつ納められており、ビーム・カノン、又はビーム・スマートガンから発射したメガ粒子ビームを反射させる。リフレクター面にIフィールドを発生させる訳だが、これも大量のエネルギーが必要なのでインコムを射ち出している間にリフレクターを作動出来るのは1回に限られる。それでも思いがけない方向から攻撃を仕掛けられる点では大変有効である。

脚の後ろに追加されるパーツは 脚部熱核ロケット／ジェット用のプロペラント・タンクと、推力強化装置た。Ext型はSガンダムに較べて8割も質量が増えているので 推力とプロペラント積載量の強化は、増加パーツに最も求められる要素た。

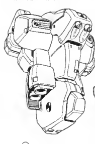
更に推力はバック・パックでも11倍も強化されている。Extのバック・パックはBst型のブースターと共用の熱核ロケット2基とそのプロペラント、そして2基のビーム・カノン基部を設けた強化型ブースター・パックであり、これを2基、スタビレーター基部に接続している。このバック・パックは、スタビレーターと同様に上下に可動で、巨大なバインダーとして重いExt型に軽快な機動力を与えている。

武装は 頭部の60mmバルカン4門とバック・パックのビーム・カノン4門、そしてビーム・スマートガンは、腰部に増設されたムーバブル・フレームにマウント出来るので、左右大腿部のビーム・カノンはそのまま生かせる。これらのビーム砲と、膝のリフレクター・インコムの組み合わせは、コンピューターが最適値を求め、いかなる目標にも致命的な攻撃力を発揮する。

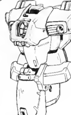
Ex-Sガンダム 胸部ギミック



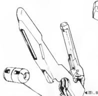
▶Ex-Sガンダムでは胸・腰部に追加パーツが装着され、言うまでも無いがこれらのパーツを装着した状態でも、パイロットの昇降は可能だ。A・B・Cパーツのコクピットは胸部中心線上に並んでいる為、その周辺のみを厳重に防御している訳である。
▼胴体ブロックをアオリで見る（腰部追加パーツは装着していない）。胸部追加パーツの形状がよくわかる。Iフィールド発生器下の円形パーツは、シーカー。



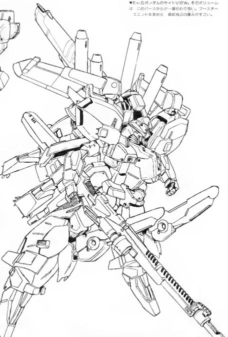
▼限定的とはいえ、コクピット周囲にバリアーを張れるIフィールド発生器を内蔵する胸部追加パーツ。



◀腰に装着されるリフレクター・インコム・ユニットは、この腰に接続する。同ユニットはビーム・サーベル・ボックスも兼ねており、実に多機能なユニットである。



▼Ex-Sガンダムのサイドビュー。そのボリュームは、このパースからが一番伝わり易い。ブースターユニットを含めた、腰部周辺の厚みがすごい。



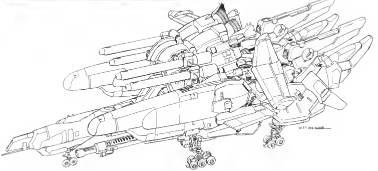
SPECIFICATION

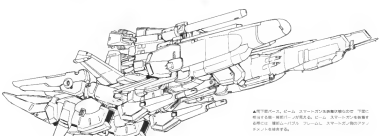
全高 25.90m 頭頂高 21.73m
本体重量 69.24t 全備重量 162.50t
パワージェネレーター出力 7,180kW
移動用ロケット推力 267,500kg×4
56,000kg×2
姿勢制御バーニア 15基
センサー有効半径 18,600m
装甲材質 ガンダリウムγコンポジット
固定武装 60mmバルカン×4
バック・パック部ビーム・カノン
×4（出力12MW）
大腿部ビーム・カノン×2（出力14MW）
Iフィールド発生器
腕部インコム（出力3.8MW）
リフレクター・インコム×2
ビーム・サーベル×2（出力0.9MW）
テール・スタビレーター60mmバルカン×

MSA-0011[Ext]"Ex-S"GUNDAM

G-CRUISER MODE

▼ランディング・ギア ボックスを装着した状態の Gクルーザー・モード。両肩部から延びる筒状のパーツは プロペラント ユニット。機首に相当するのは Ex-Sモード時のテール スタビレーターである。





▲同下面パース。ビーム スマートガン未装備状態なので 下面に相当する胸～背部パーツが見える。ビーム スマートガンを装備する際には 腰部ムーバブル フレームに スマートガン側のアタッチメントを接合する。

現在のMSの欠点のひとつとしてその航続距離・及び行動時間の短い点が挙げられる。これは手足を作動させるメカニズムが機体容積の大半を占めてしまう為だ。MSの長距離飛行を助ける為の兵器として、一年戦争中ジオンが使用したド・ダイYSを初まりとするシャクルズやゲターなどのSFS（飛行補助装置）があるが、これとは別に連邦では一年戦争当時、RX-78を中心としたMSの導入計画において、Gアーマーと呼ばれるMSの飛行形態が考案されていた。しかし量産性優先の為、GMが採用された時点で中断されてしまった。これはコストの高騰の他に、当時のMS技術が未熟だった為、合体箇所にトラブルが集中したのが原因であった。

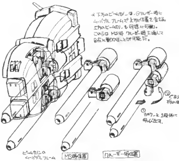
その後 ムーバブル・フレームが一般的になるにつれ MSの飛行形態は再び見直され（それ程MSの航続距離問題は深刻である）。MSZ-006はWRへの可変能力を持たせられた。そして大気圏突入能力と、宇宙及び大気圏内での巡航形態を得る事が出来た。これは格闘戦等を目的としたMS形態と違って、複雑な機動のない加速に適した形状で、主なノズルの推力方向は軸心付近にまとまっており 手足等も剛性が大きくなる様に固定されている。

MSZ-010は コア・ブロック・システムを再び採用した点と大気圏突入機能を省略した点を除けば MSZ-006とほぼ同様の変形であったが、変形に際してコア・ブロックに大きな負担が掛かる点と、Aパーツの搭乗員の脱出システムに大きな問題があった。

これら2つのMSは、変形に増加パーツを必要としなかったが、Sガンダムでは、巡航形態になる為には追加パーツを必要とする方式を取り、MSZ-010の問題を全て解決したGクルーザー・モードを実現した。

バック・パックを強化型に換装 両肩にプロペラント・パック、ふくらはぎに推力強化パック、膝にリフレクター・インコム・ユニット、そして胸ブロックには 複合防御ユニット（コア・ブロック保護と 合体システムの補強を兼ねる）を装備して、MSとしても ノーマルのSガンダムより防御・攻撃能力が向上したExt型と呼ばれるヴァージョンになり、機動力も同等かそれ以上、航続力もずっと大きくなった。

大気圏脱出、月面降下～再離脱が可能なGクルーザーは、MSの変形形態としては、RX-78以来10年間待ち望まれていた理想の形と言えるだろう。

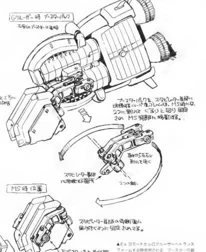

①
②
ビームカノンのムーバブルフレーム
MS時位置
クルーザー時位置

※下方のビームカノンは、Gクルーザー時にムーバブルフレームで上方に位置を変える。上方のビームカノンも同様に可動。これらは MS時 クルーザー時を通して自在に動かすことが可能だ。

②ぐるりと上方に折り曲げる

①カバーを1段外に飛び出す。

▲ブースター ユニットのビーム兵器用接点ムーバブル・フレーム（エネルギー供給用コネクター）に取り付けられる大口径ビームカノンは Gクルーザー・モード時はムーバブル フレーム可動によって上方へはね上がる。これによりユニットとの干渉を減らしトランスフォームをより完全な物とする。

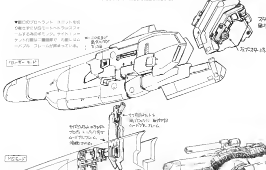

Gクルーザー時 ブースターパック
左側のブースターは省略
軸から左右に割れて開く
スタビレーター基部に接続する箇所
2つの軸。
MS時位置
左ブースターパック取付部。

ブースターパックを、スタビレーター基部に接続するムーバブルフレームは、MS時には、2つに割れて ぐるりと回り固定され MS背部に移動する。

スタビレーター基部の両側面に張り付くように固定されてる。

▲Ex Sモードから Gクルーザーへトランスフォームする際使用される ブースター可動用ムーバブル フレーム。ブースター・ユニットと対のシステムであり、かなりの強度がある。

▼機首のプロペラント ユニットを切り離さずにMSモードへトランスフォームする為のギミック。サイドジャケット付近は二重構造で 内部にはムーバブル フレームが詰まっている。


←この辺まで 前ブロックが入ってる
クルーザー モード
MSモード

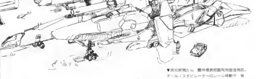
←サイドジャケットを前方向に動かす ムーバブルフレーム

サイドジャケットのラッチはプロペラントパック内でムーバブルフレーム構成される。

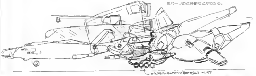
SPECIFICATION

全長	43.63m
全幅	22.89m
本体重量	78.28t
全備重量	242.36t
パワージェネレーター出力	12,250KW
移動用ロケット推力	267,500kg×4 62,000kg×2
姿勢制御バーニア	15基
センサー有効半径	18,800m
装甲材質	ガンダリウムγコンポジット
固定武装	バック・パック部ビーム・カノン×4（出力12[illegible] Iフィールド発生器 リフレクター・インコム×2 大腿部ビーム・カノン×2（出力14MW） 60mmバルカン×4

▼最初期に描かれた Gクルーザー準備稿1稿。基本的フォルムは全く変っていないが 細部が天地逆なのに注目！



▼同初期稿から 機体構造把握用側面透視図。テール・スタビレーターのレール移動や 背部パーツの点移動などがわかる。

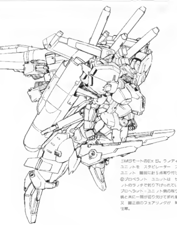


"Ex-S" GUNDAM TRANSFORM

"Ex-S"ガンダム変形機構

この変形図はEx-SガンダムのMSモードから、巡航形態であるGクルーザー・モードへのトランスフォームを図解したものである。Ex-Sガンダムは全体のユニット数が極端に多い為、重なり合ったり入りくんだ部分はほとんど見えない。故、崩体の変形はP88に送り、このページでは全体のシルエットの移り変わりと、肩／プロペラント・ユニット／Aパーツ主翼ユニットの移動に注目してほしい。

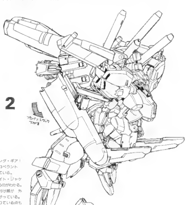
1



①MSモードのEx-S。ランディング・ギア・ユニットを、スタビレーター、プロペラント・ユニット、脚部に計5点取り付けている。

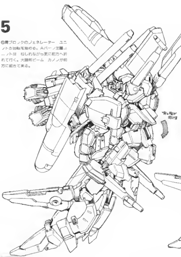
②プロペラント・ユニットは、サイト・ジャケットのラッチで釣り下げられているのがわかる。プロペラント・ユニット側の取り付け部が、外装と共に一部が切り欠けて折れ曲がっている。又、脚正面のフェアリングが、降りている点も注意。

2

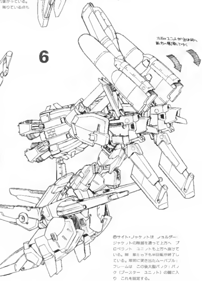


5

⑤胸ブロックのジェネレーター・ユニットが回転を始める。Aパーツ主翼ユニットは、ねじれながら更に前方へ折れて行く。大腿部ビーム・カノンが前方に起きて来る。



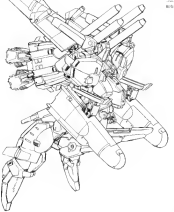
6


左右のユニットが全体的に
前方へ展開していく

⑥サイト・ジャケットは、ショルダー・ジャケットの側部を通って上方へ。プロペラント・ユニットも上方へ抜けている。脚、膝から下も半回転が終了している。背部に突き出たムーバブル・フレームは、この後大型バック・パック（ブースター・ユニット）の間に入り、これを固定する。

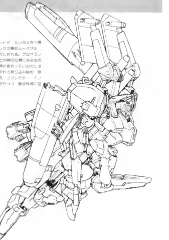
3

③サイド・ジャケットが　胴部の取付部を支点にぐるりと外に開いて前方回転している。プロペラント・ユニット側の付け根は　同ユニットが飛行時正面を向く様に半回転する。肩フェアリングは　完全に降りている。腕部ユニットは　少しだけ胴に沈んでいる。



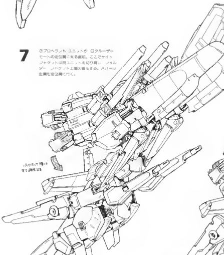
4

④Aパーツ主翼ユニットが　だいぶ上方へ展開している。胴ブロックは基部ムーバブルフレームを支点に後方に折れる。プロペラント・ユニットは　①と同等の位置にあるものの　胴ブロックの展開が変わっているのに注意。背部ブロックが折れて回り込み始め　頭部が　胸部に入る。又　リフレクター・インコム・ユニットが下がりつつ　脚が外側に回転を始めている。



7

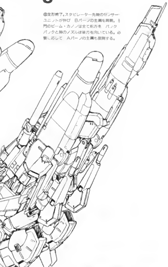
⑦プロペラント・ユニットが　Gクルーザー・モードの定位置に来る直前。ここでサイド・ジャケットは同ユニットを切り離し　ショルダー・ジャケット上面の蓋をする。Aパーツ主翼も定位置に付く。



バックパック翼は
全て展開する

8

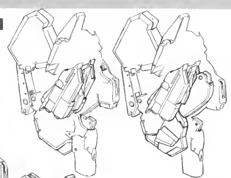
⑧変形終了。スタビレーター先端のセンサー・ユニットが伸び　Bパーツの主翼を展開。8門のビーム・カノンは全て前方を　バックパックと脚のノズルは後方を向いている。必要に応じて　Aパーツの主翼も展開する。



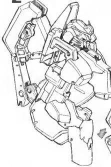
①まず　右の２点は　前編のEx-Sガンダム MSモードと同アングルから見た時の　コア　ブロックの位置を示した物である。左はGコアのみ　右はGコア＋A・Bパーツ・コクピット　ブロックの位置を示している。

②MSモード時のEx-Sの胴体。尾部から生えている棒状のムーバブル　フレームは　スタビレーター基部と繋がり胴体の剛性を高めている。

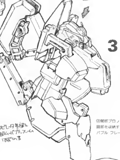
1



2



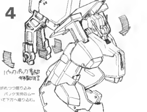
3



③腰部ユニットが少しだけ下がっている。前頁の③の状態。腰にはコア　ブロックが内蔵されているので　このままでは腰部を収納出来ない。

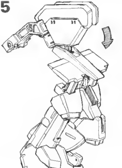
⑤背部ブロックに続き腰部ブロックも起き上がる。腰部追加パーツユニットも途中から２つに割れて　腰部ブロックと一緒に展開する。

4

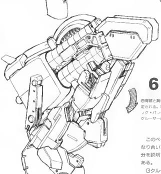


④背部ブロックが前方に折れつつ回り込み　頭部を収納する。バック　パック支持のムーバブル フレームは　開いて下方へ回り込む。

5



6

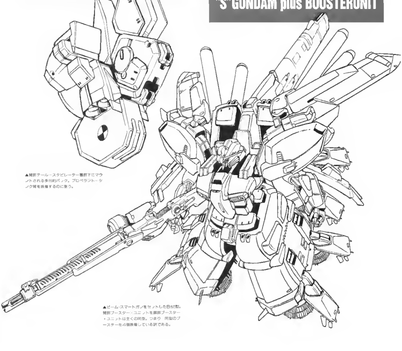


⑥背部と胸部のブロックが同一で合わさり固定される。尾部ムーバブル・フレームは　バック・パックの中央のラッチと噛み合い　Gクルーザーのメイン　フレームを構成する。

このページでは、前ページでユニットの重なり合いで影になって説明し切れていない部分を説明する為、肩・腕・脚などは省略してある。

Gクルーザー・モード状態のEx-Sの胴体は、Iフィールド・ジェネレーター及びコア・ブロックより下方は、MSモード時と全く変化無い。Aパーツの変形は、Gアタッカー変形と異なり　コクピット・ブロックを基準に背部ブロックが前方に来る様な変形である。

MSA-0011(Bst)
"S"GUNDAM plus BOOSTERUNIT



▲背部テール・スタビレーター基部下にマウントされる多目的パック。プロペラントータンク等を装備するのに使う。

▲ビーム・スマートガンをセットしたBst型。背部ブースター・ユニットと腰部ブースター・ユニットは全くの同型。つまり 同型のブースターを4個装着している訳である。

MSA-0011(Bst)は 巨大な強化型バック・パック4基を装備した、Sガンダムの高速高機動タイプである。

強化型バック・パックは、元々Sガンダム巡航形態である"Gクルーザー・モード" 用装備の一貫として、月面降下／離脱及び、地球の大気圏離脱の要求性能を満たす為に設計された物だった。しかし後にBパーツの代わりにこれを2基アダプターを介してSガンダムの下半身に取り付け、合計4基を装備しようというプランが備出され、それが急遽Sガンダムのバリエーションの1つとして採用された。

強化バック・パックは、MS本体からのエネルギー供給が一切なくても稼動するので 動力系に手を加えなくともBst型に改造が可能。またBパーツにもロケット・エンジンはあるものの、推力は強化型バック・パックに比べてケタちがいに小さいし、大加速／高速度を目的とするなら、MAと同様に脚は不要なので、取ってしまった方が重量の点でも有利になる。

各バック・パックには2機づつ計8機のビーム・カノン用フレームがあり、スマートガンもここに接続出来る。背中のバック・パックには、4門のビーム・カノンを装備することが多い。

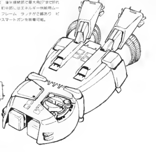
全備重量でもExt型の3倍近い10G以上の加速が可能で、質量比も大きい事から宇宙船並みの大幅な軌道移行もできる。例えば地球低軌道から、単独飛行で月に達するだけの速度増分を得られるなど、サイズが小さい分MAよりも優れた部分もある。

テール・スタビレーターと肩ブロックのAパーツ主翼ユニットによるAMBACで、射撃時の姿勢制御も 通常型MSに劣る事はない。

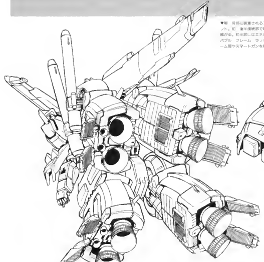
「人型」にこだわる連邦のMSとしては異例とも言える機体だが、アナハイム／エゥーゴ開発スタッフの柔軟な発想の成果であると言える。

SPECIFICATION

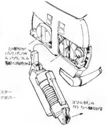
全高	19.16m
頭頂高	15.81m
本体重量	82.16t
全備重量	220.13t
パワージェネレーター出力	12,250kW
移動用ロケット推力	267,500kg×8
姿勢制御バーニア	16基
センサー有効半径	18,800m
装甲材質	ガンダリウムγコンポジット
固定武装	60mmバルカン×4 胸部ビーム・カノン×4 (出力12MW) 頭部インコム(出力3.8MW) テール・スタビレーター 60mmバルカン×4



▼根 背部に装着されるブースター・ユニット。前 後半接続部で最大角27°まで折れ曲がる。前半部にはエネルギー供給用ムーバブル フレーム ラッチが2基あり ビーム砲やスマートガンを装着可能。

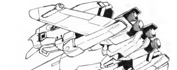


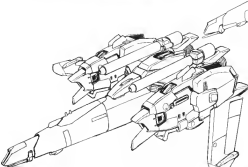
▲Bst型背面観。8発もの大型ノズルが顔を並べる。ブースター・ユニットの前半部は そのほとんどがプロペラント。


この部分が バックパックの ムーバブル フレーム 基部へ接続される
スマートガン側の クランクへ接続

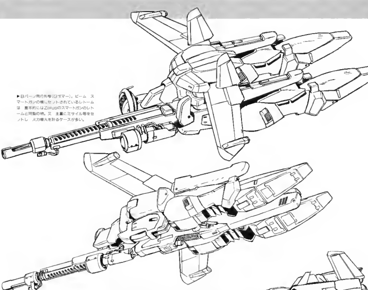
▶ビーム・スマートガンと ブースター ユニットの接点をつなぐ クランク状パーツ。自由度はかなり高い。

G-Attaker,G-Bommer, G-Core(FXA-08GB)

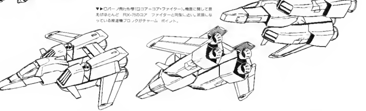




◀▲Aパーツ飛行形態(Gアタッカー)。MS時のテール スタビレーターに バルカン砲装備型を装着すれば 胸部にバルカンが廻って来る事になる。



▶Bパーツ飛行形態（Gボマー）。ビーム・スマートガンの横にセットされているレドームは、基本的にはZplusのスマートガンのレドームと同型の物。又、主翼にミサイル等をセットし、火力増大を計るケースが多い。



▼▶Cパーツ飛行形態（Gコア＝コア・ファイター）。機首に関して言えばほとんど、RX-78のコア・ファイターと同型に近い。双胴になっている推進機ブロックがチャーム・ポイント。

Sガンダムは、コア・ブロック・システムを導入した分離式TMSである。

機体はコア・ブロックを中心に3つのパーツから成り、それぞれ変形して飛行形態を取る事ができ、Aパーツ（上半身＋バック・パック）をGアタッカー、Bパーツ（下半身）はGボマー、Cパーツ（コア・ブロック）はGコアと呼ばれる。同じく第4世代MSの≠ガンダム（ZZ）もコア・ブロック式だが、Sガンダムは3パーツ各々にコクピットを設けている。又、≠ガンダムでは分離変形後、バック・パックはBパーツ（コア・ベース）の一部分になり、Aパーツ（コア・トップ）の推進機は胴を展開したスラスター2基だけになってしまい、各パーツの推力の差が大きく問題となっていた。これは同時に行動する時にバランスが悪かった訳だが、Sガンダムでは A・B・Cパーツの加速力の差が小さくなっている。

Gアタッカーは、その名称通り攻撃力に優れた機体で、MS形態時背部にマウントされていたビーム・カノン2門を有効に生かす。機体バランスとしてはGボマーよりも良好で、軽快な運動性能を示す。

Gボマーは火力主体となる機体であり、MS形態時にビーム・スマートガンを装備したままでも分離・変形が可能。もちろん、通常型ビーム・カノン2門を進行方向に向けてセットする事も出来る。主翼下面には計4箇所のハード・ポイントもある。

尚、GコアはEx-S時のブースター（バック）パック（片側）を装着する事によって、コア・ブースターとして使用する事も可能で、ブースター・パックにビーム・カノンを装備すれば、火力面においても優れた機体となる。

SPECIFICATION

（Gアタッカー）
全長 21.16m 翼巾 21.16m
全備重量 36.54t
ロケット推力 11,200kg×4
固定武装 バック・パック部
　　　ビーム・カノン×2
　　　（出力12MW）

（Gボマー）
全長 （標準装備時）25.49m
　　（スマートガン装備時）32.96m
翼巾 18.43m 全備重量 24.36t
ロケット推力 24,700kg×2
固定武装 大腿部ビーム・カノン×2
　　　（出力14MW）

（Gコア）
全長 7.92m 翼巾 7.63m
全備重量 12.1t
ロケット推力 4,128kg×4
固定武装 ミサイル・ランチャー×

"S" GUNDAM SEPARATION TRANSFORM

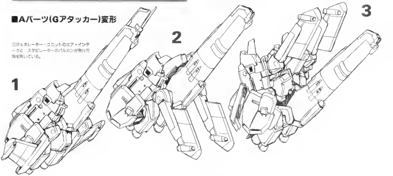
"S"ガンダム分離・変形機構

■Aパーツ(Gアタッカー)変形

①ジェネレーター・ユニットのエア・インテークと　スタビレーターのバルカンが飛行方向を向いている。

②変形開始。主翼ユニットが前方へ90度回転して来る。翼端はたたまれ、進行方向に平行している。スタビレーター先端のセンサー・ユニットを収納　コクピット・ブロックとスタビレーターが離れる。

③主翼ユニットは更に折り込んでいる。胸ブロックのジェネレーター・ユニットも回転を始め　ショルダー・ジャケットに収納される。バック・パックも下がり、ビーム・カノンはこの後MSモード位置になる。

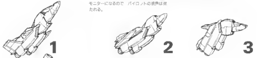


■Cパーツ(Gコア)変形

①Cパーツ飛行形態は　A・Bパーツに比して非常に小さな機体だが　巡航速度・航続距離は同等である。

②コクピットが下がり　キャノピーが機内に隠れてしまう。同時にキャノピーは　全周囲モニターになるので　パイロットの視界は保たれる。

③機首ブロックが下部へ回転する。カナード主翼は回転して重なる様に収納する。

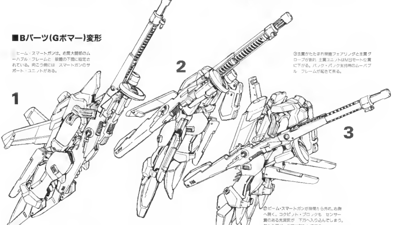


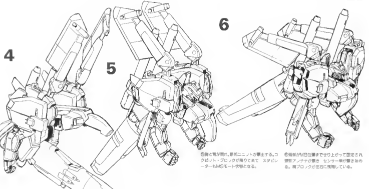
■Bパーツ(Gボマー)変形

①ビーム・スマートガンは、右翼大腿部のムーバブル・フレームと　脇腹の下部に固定されている。向こう側には　スマートガンのサポート・ユニットがある。

②ビーム・スマートガンが股間から外れ、右側へ開く。コクピット・ブロックも　センサー翼のある先端部が　下方へ入り込んでしまう。膝から下が　外側に回転して来る。

③主翼がたたまれ胸部フェアリングと主翼グローブが割れ　主翼ユニットはMSモード位置に下がる。バック・パック支持用のムーバブル　フレームが起きて来る。





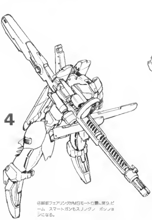
⑤腕と肩が現れ、頭部ユニットが露出する。コクピット・ブロックが降りて来て スタビレーターもMSモード状態となる。

⑥頭部がMS位置までせり上がって固定され 頭部アンテナが開き センサー類が動き始める。肩ブロックが左右に展開している。

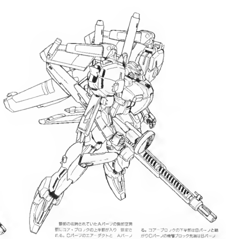
④ジェネレーター ユニットが完全に収納され、代わりに腕が露出する。胴はほぼMSモードの形となる。

④変形終了 コア ブロックが完成する。4発あるエンジンのノズルは引き込まれ エンジンはアイドリング状態、又は停止される。

この変形図は、A・B・C各パーツの飛行形態からSガンダムの変形・合体を図解している。巻頭のストーリーでは、飛行形態→Sガンダムの変形が行われたが、これは運用上極めてめずらしい事と言える。何よりも、分離と合体とでは、合体の方がずっと難度の高い操縦技術が要求される為だ。特に交戦状態に突入してからの変形はほぼ不可能と言えよう。



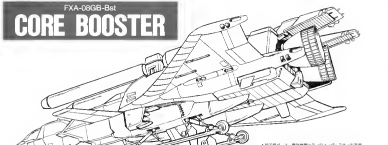
④脚部フェアリングがMSモード位置に戻り ビーム スマートガンもスリング ポジションになる。



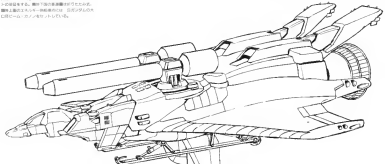
頭部の収納されていたAパーツの胸部空洞部にコア・ブロックの上半部が入り 固定される。Cパーツのエアーダクトと Aパーツ胸部のベンチレーターが繋がり Cパーツの冷却系を作る。AパーツとCパーツのコクピット－ブロックは、前後に重なった状態となる。コア－ブロックの下半部はBパーツと繋がりCパーツの機首ブロック先端はBパーツドッキング－ポートに入って コクピット同士が結合される。A－B－Cパーツのコクピットは 機体中央にまとまっている。

FXA-08GB-Bst

CORE BOOSTER



▼FXA-08GBを使用したコア・ブースター。これは大気圏内／外で使用出来る主翼をセットした状態。コア・ファイター（Gコア）本体も、前進翼を展開しカナードの役目をする。機体下面の垂直翼は折りたたみ式。機体上面のエネルギー供給接点には、Sガンダムの大口径ビーム・カノンをセットしている。



▲同下部パース。着陸装置はランディング・スキッドを使用しているが、通常の脚をセットするタイプも存在する。（ランディング・スキッドは、飛行中はパンタグラフの様に折りたたまれる。）主翼下面には最大6箇所のハード・ポイントを設けられ、内4箇所はパイロン取り付け、2箇所は半埋め込み式の空対空ミサイルをセット出来る。

現在地球連邦軍の航空戦力は、V作戦の脱出用ユニットとして開発されたコア・ブロック・システムと、21世紀末の、高々度〜軌道兵器技術の融合した、コア・ファイター・シリーズと呼ばれる一連の航空機を主力とした独特の物だ。

これが形作られた一年戦争当時、ジオン公国軍のMSを巻き返す為のMSの開発と生産に集中する為に航空機に充分な力が廻らず、又、MSやミノフスキー粒子によって大きく変化した戦略、戦術の、丁度変遷の時期でもあり変則的な対策に追われた為、こういった形になった。

コア・ブースター開発は、ジオン軍の地球上陸に対する制空戦力としての航空機の必要性故であり、コア・ファイターを流用するのが性能、コストのバランスが最も妥当と判断されたからだった。この旧コア・ブースター（FF-X7使用）は予想以上の戦果を挙げ、連邦技術陣を大いに自信づけさせた。

旧大戦終了から7年後、アナハイム・エレクトロニクスで開発されたSガンダムは、オプション・パーツも併せて設計され、MSとしての運用以外に各パーツ別の運用を含め、Gコア（コア・ファイター）を中心とした周辺機材における幅広い戦術システムの実証でもあった。

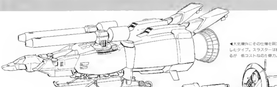
乗員の脱出システムでもあるGコアは、それだけでも高性能な宇宙／大気圏内戦闘機だが、極端に小さい機体である為に兵器／燃料の搭載量が不足していた。そこで、旧大戦当時のV計画のコア・ファイターの時と同様に、ブースターを装備し、しかもMSのブースター・ユニットのパーツを共通にしてシステムとしての整備性、運用性を高める案が当初から予定された。

Sガンダムのブースター・ユニットは、前半部が汎用スペースになっており、大抵はプロペラント・スペースとして使用される。コア・ブースターではこのスペース内に、アダプター・ユニットを収納して、Gコアと接続される。アダプター・ユニットは、Gコアとの接続部を先端に持つ他、着陸用スキッド、下方へ延びる垂直翼、プロペラント・タンクが一体になったもので、ブースター・ユニット前半部で下面からすっかり交換される。大気圏内で有効な主翼も、アダプターを介して取り付けられる。主翼の翼端と付根後端に姿勢制御スラスターを持つ。下面垂直翼は着陸時に折りたたまれる。上面のムーバブル・フレーム・マウント（エネルギー供給接点）は、ビーム砲等の武装が施され、Sガンダム用のビーム・カノンはもちろん、他のビーム兵器のマウントも可能となっている。

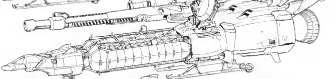
宇宙での場合は、主翼パーツを取り外した状態で使用。アダプター・ユニットのタンクを長くして、プロペラント容積を増やしたタイプもあり、Sガンダム303E(Bst)案などと同様の作戦に使用するプランも考えられている。

SPECIFICATION

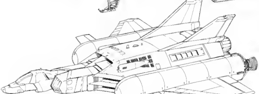
全長 16.03m 翼幅 14.76m
全備重量 27.25t
移動ロケット推力 267,500kg(Max)
×2
固定武装 ミサイル・ランチャー×[illegible]
備考 ムーバブル・フレーム基部×2
ハードポイント×6



◀大気圏外にその仕様を限定し　主翼を取り外したタイプ。スラスターは数ヶ所追加されているが　低コストなのが魅力。

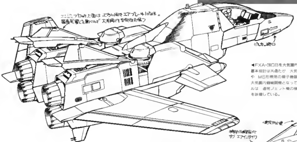


▲アダプター　ユニットのタンクを延長し　プロペラント容積を増やしたエクステンディッド　タイプ。長時間ミッション仕様で機体上面のエネルギー供給接点には　ビーム　スマートガンとディスク　レドーム・システムを共に配する事もある。

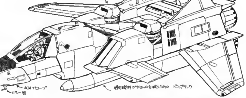


◀FF-X7を使用した　一年戦争当時使用された旧コア・ブースター。メガ・カノン2門を有し　機体下面にはウェポン・ベイを持つ。
(based design/Kunio Ohgawara)

FF-08GB
G-CORE VARIATION


エンジンブロック上面は 上方に開きエアブレーキになる。
垂直尾翼ごと動くので 大迎角でも安定性を保つ
バルカン砲口

◀FXA-08GBを大気圏内仕様としたFF-08GB。基本設計は共通だが　大気圏外用の生命維持装置や　MS形態用の電子機器を取り外した純粋なる大気圏内戦闘機となっている。機体後方のノズルは　通常ジェット機の様な先細りの可変ノズルを装備している。

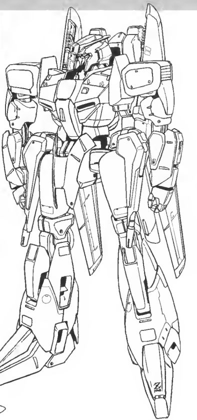

可変後退翼
補助用開閉式
サブ エアインテイク
ボディー後端は可動し
ピッチコントロールを行なう
AOAプローブ
ピトー管
航続距離が少ないのを補うための ドロップタンク

▶機体上面には　サブのエアー　インテイクをセットしており　又　機首ブロック下面にはパイロンを介してドロップ　タンクを装着出来る。

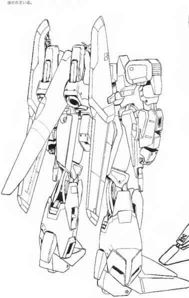
MSZ-006C1

Z plus

▶プロト機と比して、各部がリファイン・簡略化されている。後頭部が大幅に延長された為にバルカンの収容弾数が60%UPされた他、脚部にはチャフ／フレア・ディスペンサーも追加されている。



▼同C1型リアVIEW。フライング・アーマーはVG翼の物とされ、ウイング・バインダー式に装備される。又、スタビレーターとウイング・バインダーの間には、バック・パックが追加されている。



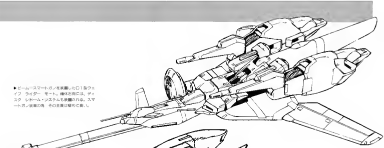
MSZ 006・ζ（ゼータ）ガンダムは、アナハイム・エレクトロニクスの意欲作で、特別なオプション無しに大気圏への再突入を可能とするウェイブ・ライダー（以下WR）への変形が可能な初めてのMSだった。しかし、複雑な上に高価故、とても大量に配備出来る性質のものでは無かった。

しかし、WRモードの有効性に気付いたカラバが、再突入用では無く、大気圏内長距離飛行用の可変MSに再設計して、Zplusとして少数が生産された。これがA1型で宇宙では運用出来ないものの、地球上ではカラバによって大変有効に使用された。そこで、大気圏内専用に作られたZplusを、今度は再び宇宙用として再々設計する計画が進められた。ここで出来たのがC1型で、真空中での冷却・生命維持用の装置を追加し、エンジン、プロペラント容量も改善され、ウイング・バインダーとテール・スタビレーターの間に小型の熱核ジェットを4基納めたバック・パックを装備したタイプである。

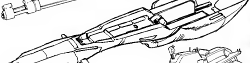
武装は、A1型で開発されたムーバブル・フレーム支持のビーム・カノンが、左右の大腿部に1門ずつ装備されている。これは、近年発達したムーバブル・フレームをビーム砲に連結して、エネルギー供給から射撃コントロールまで、MSの腕を使わずに操作可能なシステムである。両腕はそれ以外の目的に使用できるので、オプション兵器が有効に活用出来る。

C1型のオプションとして代表的なのは、ビーム・スマートガンだ。携行したままWRに変形可能な装備で、一方の腕のラッチにムーバブル・フレーム結合してコントロールし、もう一方の腕で収納式グリップを保持する。長距離射撃が可能な大口径ビーム砲であり、専用の回転式ディスク・レドームの働きによってアウト・レンジからの狙撃にも高い性能を発揮する。

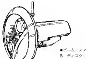
細かいセッティング手続きを行なう必要があるが再突入は一応可能で、プロペラント・タンクの増加によって月面降下、戦闘――月上空への上昇のミッションも可能とする。高級MSではあるが、トランスフォーマブルMSとして考えれば比較的安価で、特殊な局面では大いに活躍した機体である。



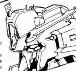
▶ビーム・スマートガンを装備したC１型ウェイブ・ライダー・モード。機体右側には、ディスク・レドーム・システムも装備される。スマートガン装備の為、その全長は極めて長い。



▲機首部分に各種センサーを内蔵した標準型変形用サブ・ユニット。すでにプロトＺの様な"シールド"とは呼べない物になった。

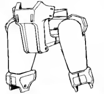


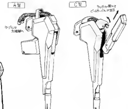
◀ビーム・スマートガンにセットされる、ディスク・レドーム・システム。その形状は空気抵抗が大きい為、大気圏外のみの仕様となる。



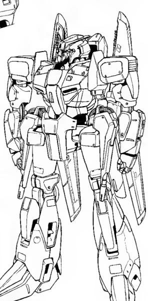
▶Ａ１型の派生機として、肩にハイ・メガ・カノンを配したタイプのＡ２型。ほぼデータ収集用のテスト改造機と言って良い。ロール・アウト後のＡ１型から６機が改造された。が、３機の実戦配備の他は、結果としてパーツ交換用に分解され短かい一生を終えている。

▼Ａ１型のフロント・スカート。Ｃ１型の初期生産ブロックは、この物をそのまま採用していた。





▲Ａ１型とＣ１型の、それぞれの大腿部ビーム・カノン。Ａ１型の物はエネルギー供給用ケーブルがWR時空気抵抗になる為、Ｃ１型はその点を大幅に改良してある。



▲大気圏内仕様機のＡ１型。外観はＣ１型と大差は無い。

SPECIFICATION

［MSモード］
全高 22.11m 頭頂高 19.86m
本体重量 36.18t 全備重量 77.04t
［WRモード／標準装備時］
全長 24.90m 最大全幅 23.54m
［WRモード／ビーム・スマートガン装備時］
全長 36.00m 全備重量 86.77t
パワージェネレーター出力 2,070kw
移動用ロケット推力 18,600kg×4
12,400kg×4
姿勢制御バーニア 8基

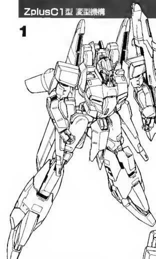
センサー有効半径 ［標準装備時］17,000m
［ビーム・スマートガン装備時］21,000m
装甲材質 ガンダリウムγコンポジット
固定武装 頭部60mmバルカン×2
大腿部ビーム・カノン×2
（出力14MW）
ビーム・サーベル×2
（出力0.9MW）
オプション ビーム・スマートガン
（出力50MW）

ZplusC1 TRANSFORM

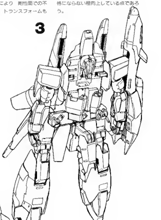
ZplusC1型 変型機構

Zplusは、プロト006型（いわゆるZガンダム）の変形機構を簡略化した物と言える。背面にセットしたウィング・バインダーは、肩ブロックと同一ブロック化した事により、剛性面での不安も減ったうえ、トランスフォームもより滑らかな物となった。プロト機よりもトランスフォーム自体の信頼性が向上した最大の要因は、ムーバブル・フレーム自体の性能がプロト機とは比較にならない程向上している点であろう。

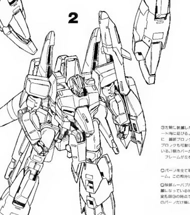
1



3



2



①ZplusC1型MSモード。左腕には、標準型サブ・ユニットを装備しているが、ビーム・スマートガン装備時でも、トランスフォーム自体に変化は無い。

②WRモード変形に突入。まず、頭部ユニットが少しだけ下がり、ストップする。脚部のムーバブル・フレーム・ユニットが中心から2つに割れて展開し始める。爪先のフェアリングが下方に降りて、足部とフィットする。

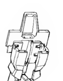
Ⓐ中央前方に突き出しているのは、スカート基部となるムーバブル・フレーム。

Ⓑ脚部カバーを取り外している状態。MSモード状態なので、脚部ムーバブル・フレームが閉じられている。

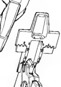
③左腕に装備したサブ（サポート）ユニットがWRモード時に延びる。脚部ユニットが下方に向くのと同時に、頭部ブロックが上方へはね上がる。（コクピット・ブロックも可動し、胸・腹部ブロックと同一になっている。）胸カバーが閉じて来て、同時に脚部ムーバブル・フレームが左右共完全に開ききる。

Ⓒパーツを全て取り去った、Zplusの胴体基本フレーム。この部分は、A・C・D各型共通である。

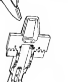
Ⓓ脚部ムーバブル・フレームが開かれ、WRモード位置になっている状態。胸部ブロックも上方に展開され、完成図③の時点でこうなっている。（胸カバーは、背面のパーツだけ描いてある。）



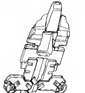
A



B



C



D

④ウィング・バインダーが、肩ブロックと共に前方に回り込んで来る。ウィング・バインダーとすれ違いながら、大腿部ビーム・カノンが後方を回って上方を向く。

⑤ウィング・バインダーが機体と水平な位置に来る。腕は左右キチンと揃って、サブ・ユニットがWRモード位置で固定される。あとは、ウィング・バインダーのムーバブル・フレームが折れればWRモード状態となる。

⑥ウィング・バインダーの基部がボディと完全に一体化して、WRモード状態に変形完了。

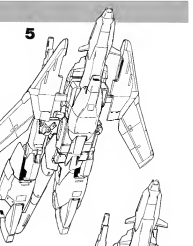
Ⓔ肩カバーが閉した状態。肩ブロック基部がたたまれる。図では省略しているが、腕と肩もWRモード位置になって固定される。

Ⓕテール・スカートはWRモード状態を示す。腰部は、最終的にこの位置に納まる。

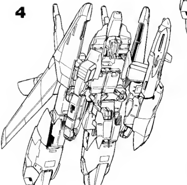
Ⓖウィング・バインダーのグローブと、そのムーバブル・フレームを加えた図。変形図⑤からサブ・ユニットを取り外した状態。

ⒽWRモード状態の各ユニットの位置関係を表わす。グローブが肩～腕に密着している様子がわかる。中央に突き出したムーバブル・フレームで、サブ・ユニットが固定される。

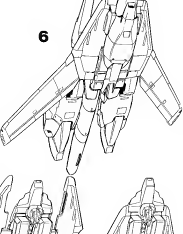
5

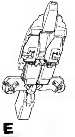


4

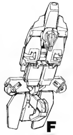


6

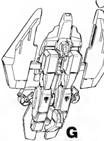




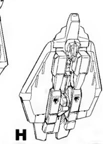
E



F



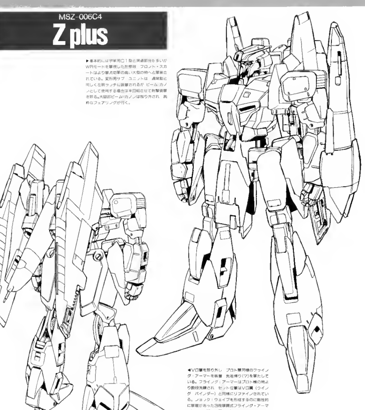
G



H

MSZ-006C4

Z plus



▶基本的には宇宙用C1型と共通部分が多いがWRモードを重視した形態故 フロント・スカートはより整流効果の高い大型の物へと変装されている。変形用サブ ユニットは 通常型と同しく左腕ラッチに装着されるが ビーム カノンとして使用する場合は半回転させて射撃姿勢を取る。大腿部ビーム カノンは取り外され 異形なフェアリングが付く。

◀VG翼を取り外し プロト型同様のフライング・アーマーを装備 先祖帰り(?)を果たしている。フライング・アーマーはプロト機の物より数段洗練され セット位置はVG翼（ウイング バインダー）と同様にリファインされている。ショック・ウェイブを形成する為のに耐性的に無理があった3段展開式フライング・アーマーは 先端翼のみ回転収納式にリファインされている点も注目。又 テール スタビレーターもC1型と比して小型の物がセットされている。

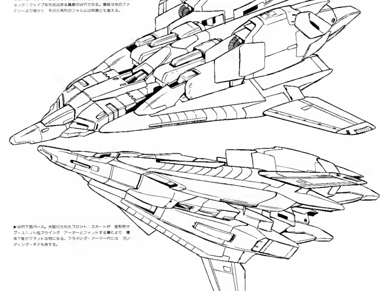
Zplusは TMSとしての完成度が高く ガンダム・タイプとしては珍らしくある程度まとまった数が生産された。中でもC型は宇宙用MS↔WRのシステムに柔軟性があり 幾つかのバリエーションが作られた。

Zplusの特徴であるウィング・バインダーは MS／MA両モードで有効に使われるが、大気圏上層での機動には、プロトZのフライング・アーマー型のバインダーに劣った。ZplusのVG翼は大気圏内では低空から高々層まで良好な揚抗比を持つが、大気圏上層部を極超音速で飛行する際、大きな主翼には大変な抗力が掛かってしまう。これは、元々カラバが地上での展開を企るために設計したバインダーを流用したため こういった領域の飛行性能に無理が生じたのだ。

C4型は低軌道〜大気圏上層を守備範囲とする目的で、逆V字型の正面形の厚く大きな後退角を持った小さな主翼のWRになる様に再設計された機体だ。（この形状を本来ウェイブ・ライダーと呼んでいた。）

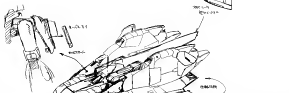
通常の機体では、大気圏突入などの際 マッハ20以上の極超音速で発生する衝撃波に包まれてしまう。しかも、この時大気は高温に熱され電離してしまうので、機体はブラックアウト状態になってしまう。しかし C4のWRはこの衝撃波を機体下面に集中させるため 電離した大気に覆われる事もなく、また抗力の一部を揚力として取り出すので この領域の飛行条件に適している。両大腿部のビーム・カノンは撤去され 機首になる飛行用サブ・ユニット先端に1門装備される。大腿部には整流用のフェアリングが付けられ、MS時にはサイド・スカートとなる。ここにはビーム・サーベルが1本収納されている。

C4型はWRの優れた飛行性能を生かして 大気圏ターンを利用した低軌道戦闘や 敵の再突入時の奇襲攻撃に活躍して大きな戦果を収めた。

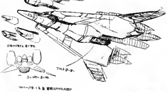


▶C4型WR(ウェイブ・ライダー)モード。C1型等のZplusが そのWRをニックネームとしてしか残していないのに対し C4はショック・ウェイブを形成出来る真意のWRである。機首は他のファミリーより短かく その三角形のフォルムは特異とも言える。

▶WR下面パース。大型化されたフロント・スカートが 変形用サブ・ユニット&フライング・アーマーとフィットする事により 機体下面がフラットな物になる。フライング・アーマー内には ランディング・ギアも有する。



◀▼模型製作用に描かれた第一稿。"ウルトラ(ホーク1号)のβ号に足・腕・頭胸を付けたかんじ" という指定書きが読み取れる。この時点ですでに基本形のフォルムは完成している。

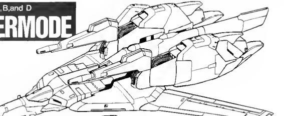


SPECIFICATION

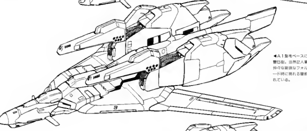
（MSモード）
全高 22.03m 頭頂高 19.86m
（WRモード）
全長 24.64m 最大全幅 19.56m
本体重量 32.56t 全備重量 84.15t
パワージェネレーター出力 2,770kW
移動用ロケット推力 18,600kg×4
12,400kg×4
姿勢制御バーニア 12基
センサー有効半径 16,600m
装甲材質 ガンダリウムγコンポジット
固定武装 頭部60mmバルカン×2
ビーム・サーベル×2(出力0.9MW)
変形用サブ・ユニット・ビーム・カノン
(出力14MW)

MSZ-006AI,B,and D

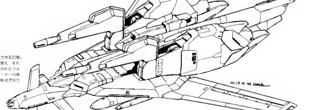
WAVE-RIDERMODE



▶プロト型の変形機構を全面的に生かし、VG翼をセットしたA1型。プロト型では単なる変形サポートパーツであった機首パーツ(MS形態でのシールド)は各種センサー等を組み込んだ本格的なサブ・ユニットとなっている。



◀A1型をベースに製作された TMS練習機B型。当然2人乗りの複座となっており仲々な奇抜なフォルムと化した。又 MSモード時に現れる頭部も 2人乗り用に改装されている。



▶Zplusシリーズ中 最も高性能であるD型。WRモードを優先させた機体とも言え それ故MSモードはA型以上に人型を外れたフォルムを有する。テール スタビレーターの垂直フィンは MSモード時には回転式で折りたたまれる。

006系の飛行形態は、VG翼（可変後退翼)のZplusも含め全てがウェイブ・ライダー(以下WRと記す)と称されているが、これは最初の試作機であったZガンダムの飛行形態が、大気圏突入時の飛行に優れるWR型という特殊な設計であった為、その名残りが習慣になったものである。

Zガンダム本来のWR型というのは、逆V字型の正面形とクサビ型の平面形をした飛行体で、超音速飛行で発生する衝撃波〜ショック・ウェイブ〜（空気の圧縮波)を機体の下面に集中させ、それに波乗りする様なスタイルで飛行する。WRというネーミングも ここから来ている。

従って、ZガンダムのWRは 超〜極超音速の高温 高圧に耐える様な機体設計だった。ところが、ZplusA1型のWRは、大気圏内専用に作られている上に、マッハ1前後でしか飛行しないので TMSの割にはかなりコストを下げる事が出来た。

主翼はフライング・アーマーから、ウィング・バインダーのVG翼に換えられ、低空での飛行性や、離着陸距離、航続距離が大きく改善された。このVG翼は、MS形態ではMSN−00100"百式"と同様にAMBAC（アンバック）に使用し 宇宙用のC1型でも採用され有効な働きを示した。

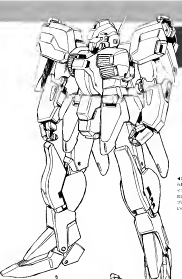
Zplusを最初に採用したのはカラバであったが、ZplusはカラバにとってT初のTMSでもあった為、パイロット養成の為にTMS練習機が必要だった。これがB型で、A型をベースに、リニア・シートと全天周囲モニターをもう一組積み込んでいる。パイロット訓練には、地上シミュレーターと組み合わせて使用される。

A型の開発にあたっての主眼は、MSに飛行能力を加えるという事だった。MSは行動範囲の狭い兵器で、スラスターを使った跳躍位なら可能だが 何百kmも離れた地点へ自力で攻撃に行く様な真似の出来る機種は、Zplusが誕生するまで皆無に等しかった。これらにより開発当時のA1型の存在意義は大変大きかった事がわかるが、TMSの開発が盛んになってくると、WR形態には単に目的地までの移動の手段としてだけでなく、空中戦を想定した運動性や機動性など航空機としても高度な能力が要求される様になった。A型の設計ではWRの空中戦など仮定されていなかった為 操縦性も比推力も一般の戦闘機には及ばなかった。そこで、WRの性能を戦闘機並に高めたD型が開発される事になった。

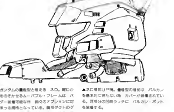
D型はWRの機首に付く水平フィンが強化され、垂直フィンを機首とスタビレーター後端に追加しており、各動翼と主翼 主翼グローブの面積が増している。更にA型には無かったバック・パックが設けられ、ここに新たに熱核ファンジェット・エンジン2基が収められた。その他にも空気抵抗を減らす為に各部がリファインされ、火器制御システムやフライト・コントロール用のコンピューターなども改良されている。その結果D型は、Zplusシリーズ中最も高価になったが（EWAC機であるE型はのぞく)、ガンダム・タイプの高性能MSでありながら一般の戦闘機の能力をあわせ持つ 最もバランスの良いTMSになったと言える。

MSA-007

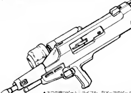
NERO



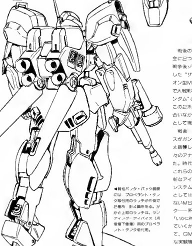
◀Sガンダムの量産型と言える ネロ。肩口から顔をのぞかせるムーバブル・フレームは バインダー装着可能な仕 個々のオプションに対応出来つる規格となっている。動力ダクトのダブル化が、その大型ジェネレーターを物語っている。



▲ネロ頭部UP稿。量産型の頭部は バルカンを基本的に持たない為 カバーが装着されている。耳部分の凹側ラッチに バルカン・ポッドを装着する。



▲ネロの持つビーム ライフル。RX-78のビーム ライフルに近い形状を持つ。右側面に装着されるセンサーは Sガンダムのビーム スマートガンの物と同型。



◀背部バック・パック側面には プロペラント・タンク取付用のラッチが片側で2箇所 計4箇所ある。かかと上部のラッチは、ランディング・デバイス（月面降下着陸）用のプロペラント・タンク着付用。

戦後の連邦製量産型MSの開発には、主に2つの流れがある。ひとつは一年戦争後ジオンから得られた技術を継承した“ザク—ドム—ゲルググ”系のジオン型MS。もうひとつは、一年戦争で大戦果をあげた連邦製高性能MS“ガンダム”の簡易型GM系MSである。この2系統は互いに技術的影響を与え合いながらも、2つの異なる設計思想として現在まで流れている。

戦後 アナハイム・エレクトロニクスがガンダムのコードネームをそのまま踏襲して、ギリシア文字を冠した数々のアナハイム・ガンダムを生み出した。時代時代の最先端技術を投入したこれらのアナハイム・ガンダムは 斬新なアイディア（変形やバインダー・システム等）を盛り込みつつも、MSとしては格闘性能を重視した偏りの少ないMSを目指しているのが特徴。ザク——系MSが 大量配備を前提に、「いかに時代に合わせた新術を取りいれていくか」という思想であるのに対して、GM系では、「高性能たが高級高価な実験機であるアナハイム・ガンダムをベースに 簡略化して量産機にまとめあげていく」スタイルをとる。

ネロの設計には一年戦争以来、目覚ましい進歩を遂げたガンダム系から得られた多くのデータが使用されている。一年戦争後 連邦では疲弊した兵力を整えるため GMⅢやハイザックなどの廉価で手堅いMSが主力であったし、グリプス戦争中は次世代MSの試行錯誤に追われていたので、量産機に充分な技術のフィードバックが出来たのは久しぶりの事であった。

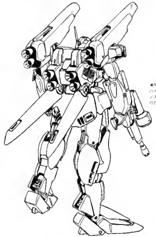
ネロはι（イオタ）ガンダムの下半身λ（ラムダ）ガンダムの上半身の設計を合わせた比較的高級な量産機である。肩口にはムーバブル・フレームを利用したバインダー等を装備可能で、チューニング次第では更に上のクラスのMSに匹敵する。こういったポテンシャルの高さが、ガンダム・ベースのGM系MSの長所と言える。

SPECIFICATION

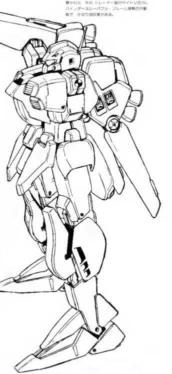
全高 20.20m 頭頂高 19.02m
本体重量 34.1t 全備重量 60.5t
パワー・ジェネレーター出力 1,650kw
移動用ロケット推力 10,200kg×4
姿勢制御バーニア 8基
センサー有効半径 12,000m
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 ビーム・サーベル×2
（出力0.9MW）

MSA-007T

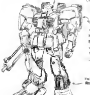
NERO(Trainer TYPE)



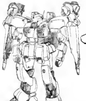
◀同トレーナー型リアVIEW。この態勢でバインダーを固定すると、バックパックのノズルとバインダーのノズルの向きが 進行方向と同一線上になる。



▼左腕を外して各部のバランスが良く解る様に描かれた ネロ トレーナー型のサイドVIEW。バインダーはムーバブル・フレーム接続の作動域で かなり自由度がある。



◀量産型ネロの初期稿。MSN 00100百式の量産機 といった雰囲気がある線稿に注目。決定稿よりも いかついプロポーションと言えよう。



▼トレーナー型の元となった バインダー装備型のネロ。先端にビーム・カノンを装備するが あまりにも高級機然とした為に 決定稿の様に変更された。

T型とはtrainer（訓練者、調教師）のTで、異機種間戦闘訓練の必要性から、戦技教導団や、MS戦隊の指揮官用の訓練機として開発された。

ネロは、νガンダムとλガンダムの設計を応用した量産機だが、出力の割に軽量で運動性が良く量産機の中では比較的高性能だ。そこで肩にバインダーを装備し 機体をチューニングしてトレーナーに仕立てることになった。

姿勢制御バーニアの付いているこれ迄の肩ブロックは取り去られ、バインダーと干渉しない小型の肩アーマーが新造された。バインダーは肩関節と肩ブロックを中継するフレームを延長して取り付けられる。この部分はネロの設計当初から将来のこうした性能拡張を見越して造られたハード・ポイントで、充分な剛性と高い自由度を持っている。

新設計されたバインダーは比較的小型で、バック・パックと同じ熱核ロケット・エンジンが2基づつ搭載され、前半部はプロペラント・スペースになっている。その他の武装などは搭載していないコンパクトな設計だが、これは実戦参加を主眼としている訳ではないので、行動時間を少々犠牲にしても運動性を高めたかったからだ。その結果バック・パックの2本のスタビレーターと肩バインダーによるAMBACで、それまで肩ブロックのバーニアで行なった180°ロール反転は半分以下に時間短縮出来る様になった。

わずかの質量の増加に対して推力は倍増したため瞬間加速も大きく、腕の良いパイロットであればかなりの高性能を引き出せ、ネロ・ベースでも 教官パイロットが搭乗したT型は、優秀なアグレッサー機として当初の要求以上の機体となった。

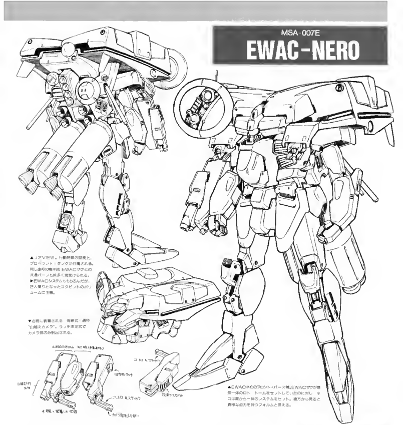
パイロット訓練用には最適で、多くのMS隊でパイロットの練度を高めるのに貢献している。

SPECIFICATION

全高 20.86m 頭頂高 19.02m
本体重量 38.2t 全備重量 61.70t
パワージェネレーター出力 1,650kW
移動用ロケット推力 10,200kg×4
8,400kg×4
（バインダー）
姿勢制御バーニア 8基
センサー有効半径 12,000m
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 60㎜バルカン×2
ビーム・サーベル×2
（出力0.9MW）

MSA-007E

EWAC-NERO


山嶋えカメラユニット
ヨロ 時(手動部分)
山嶋えカメラ
回転軸 ラック
コントロールスティック
右腕に装着した状態
カメラ射出トリガー
コントロールスティック
反動カスタクト

▲リアVIEW。行動時間の延長上、プロペラント・タンクが付属される。同じ素形の機体故 EWACザクとの共通パーツも数多く発見けられる。

▶EWACシステムももちろんだが、2人乗りとなったコクピットのボリュームに注目。

▼右腕に装着される 有線式・通称"山嶋えカメラ"。ランチ固定式でカメラ部のみ射出される。

▲EWACネロのフロント・パース図。EWACザクが頭部一体のロトドームをセットしていたのに対し、ネロは肩から一体のシステムをセット。遠方から見ると異様な迫力を持つフォルムと言える。

EWACネロは、早期警戒用MSである。ミノフスキー粒子が作るフィールドは、電波として使われる波長域の電磁波を、著しく減衰させる。この時代にレーダー索敵は必要十分であるとは言えないが、グラナダ条件でミノフスキー粒子の戦術散布が禁止された為に粒子濃度の充分低い空域ではレーダーによる警戒、捜索は有効である。

MSA 007をベースに作られた本機は、レーダーアンテナを収納した巨大な頭部と、データプロセッサーや通信装置を持つ専用バックパック、パイロットとオペレーターの2名が搭乗するため大型化したコクピット・ブロックなどが、大きな特徴だ。

頭部には、長距離用のレーダー・アンテナと敵味方識別用アンテナが内部に、正面にマルチ・センサーがあり、パッシブな情報収集も行なわれる。

これらの情報は、全てデジタル処理され、レーザーと電波信号で母艦のCIC（コンバット・インフォメーション・センター）にリアルタイムで送信される。更に無線による通信が不可能な場合など、背部のデータ・ポッドに情報を記録して射ち出し、回収させる。またRPV（無人探索機）や有線式山嶋えカメラも備えており、必要に応じて使い分ける。

EWACザクに比較して、ベースとなってるMSの性能が良い分、運用性、生存性に優れる上、要員が2人になった為、オペレーターは操縦に煩らわされず警戒任務に専念出来る。

またEWAC用として任務の性質上、作戦行動時間は非常に長く、増加プロペラント・タンクが追加されている。

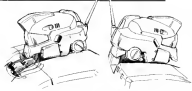
EWAC機は母艦CICを中心とした、EWACシステムの構成要素のひとつであり、CICや、他のMSと連係し、システマティックに運用されることによって真価が発揮される。

SPECIFICATION

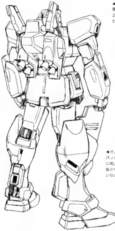
全高 22.03m 頭頂高 21.32m
本体重量 43.6t 全備重量79.2t
パワージェネレーター出力 1,650kw
移動用ロケット推力 10,200kg×4
姿勢制御用バーニア 8基
センサー有効半径 6,250,000m
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 ――――――

RGM-86R

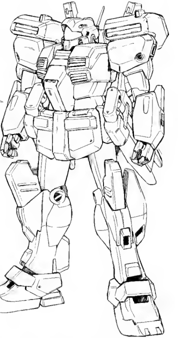
NOUVEL GMIII



▲アップデート最新稿である頭部稿。いわゆるセンチネル的な、Zplus／ネロ系の雰囲気が多少加わっている。



◀ガンダムMkⅡと同型のバックパックを配した為に、機動性は大幅に向上している。図では肩、脚部大型ミサイル・ランチャーは装備していない。



▶各種ウェポンをギッシリと装備したフロント・バース。通常型GMⅢとの大幅な相違点は、胸部ダブル・ダクトと、新設計の頭部。

GM(ジム)とは、旧大戦中に地球連邦軍がRX-78ガンダムの簡易量産型として開発した機体である。旧大戦終了後、元々予算上の問題から工程を簡略化していた出力面の欠点を改良し、さらにリニア・シート・システムを導入、装甲・センサー類強化を施したマイナーチェンジ・ヴァージョンを、GMⅡと称した。しかし、グリプス戦争勃発時のU.C.0087年時にはすでに完全に老朽化し切った機体となってしまい、主に支援用MSとしてのみ使用される事となり、ティターンズではマラサイが、エゥーゴではネモがその立場を取って変っていった。

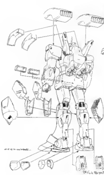
そして、この老朽化した機体を再び近代化して戦線に復帰させたのが、GMⅢ計画である。GMⅡは基本的にGMのマイナーチェンジに留まったが、GMⅢでは本格的な改良化によって、GMⅢ自体に大きな特性を持たせた。これは、機体各所に専用のミサイル兵器を多数装備出来うる様に、一部装甲材質、センサー等を大幅に改善、加えてバック・パック等機体の3割強をガンダムMkⅡと同設計の物に換装し、重装に見合う機動UPを実現させた。これによりGMⅢは支援用MSとして確立し、生産ラインに乗せられた。

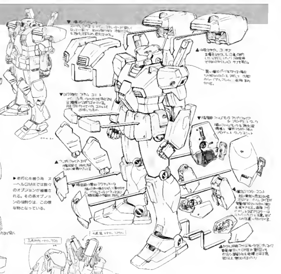
このGMⅢは、既成のGMⅡから改修出来る規定を持つが、純粋にGMⅢとして新設計・生産された機体に関しては、区別の為にヌーベルGMⅢと呼ばれた。このヌーベルGMⅢは、GMⅡよりも強力なジェネレーターを搭載し、それに伴ない胸部ダクトが増設・計4個になった為、外観から一発で判別出来る。頭部も、バルカンの給弾数向上とセンサー強化を施した新設計の物がセットされた。これによりヌーベルGMⅢは、GMⅡより数段総合面で優れた機体となっている。言わば、ガンダムMkⅡの簡易量産型とも称せる機体とまで性能は向上し、別系統で同じくガンダムMkⅡ系量産型として生まれたバーザムと、好対称の機体と言えるだろう。

又、エゥーゴにとっての誤算は、ネモのコストパフォーマンスの悪さであった。グリプス戦争終了後には、ネモはその生産ラインを閉じられ、またもこのヌーベルGMⅢが主生産機となっている。尚、後期生産分のヌーベルGMⅢはコストダウンの為、ジェネレーターをネモと同型の物を搭載し、再び汎用機としても活躍している。この後期生産分は、U.C.0093年近くまでルナ・ツー等で主力機として配置し続けられた。GM誕生から15年、設計基本であったRX-78の優秀さの見本でもある。

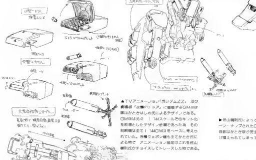
SPECIFICATION

全高 18.60m　頭頂高 18.42m
本体重量 42.30t　全備重量 68.22t
パワージェネレーター出力 1,620KW
移動用ロケット推力 20,300kg×4
姿勢制御バーニア 10基
センサー有効半径 10,900m
装甲材質 チタン合金セラミックス複合材+ガンダリウム・コンポジット
固定武装 60mmバルカン×2
ビーム・サーベル×2
(出力0.9MW)

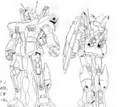



▼頭部ベンチレーター
▲中型ミサイル コンテナ
▼脚部フィールドモーターアンプリファイア & プロペラントタンク
▲増加スラスターユニット

▶老朽化を補う為、ヌーベルGMⅢでは数々のオプションが装備される。その各オプションの概略例は、この様な物となっている。


小型ミサイル
中型ミサイル
大型長距離ミサイル

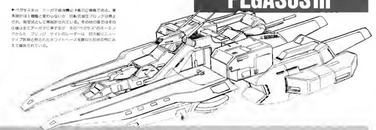
▲TVアニメーション「ガンダムZZ」及び劇場版「逆襲のシャア」に登場するGMⅢは、原はかときはじめ氏によるデザインである。GMⅢは元々1/144スケールでのキット化を前提としたデザイン依頼であった為、その初期稿は全て1/144GMⅡをベースに考えられていた。各種ウェポン類も全てかとき氏による物で、アニメーション設定はこれを佐山善則氏がチョイスしてトレースした物である。



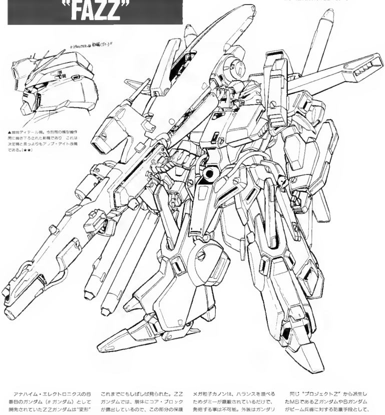
▶佐山善則氏によってクリーンナップされたGMⅢ。頭部はかとき版が完全にすげ替えられてしまっている。

SPACE ASSULT CRUISER
PEGASUS III

▶ペガサスⅢは、アーガマ級強襲巡洋艦の2番艦である。基本設計は1番艦と変わらないが、回転式居住ブロックは廃止され、固定式として再設計されている。その他の面ではその仕様は全てアーガマに準ずるが、その"ペガサス"のネーミングからか、ブリッジサイドのレーダーは、旧大戦にニュータイプ部隊と称されたホワイトベースを酷似した形状の物にあえて換装されている。



FA-010-A
"FAZZ"



▼FAZZ（ファッツ）前面パース稿。一見してわかるフルアーマーZZガンダムとの相違点は　頭部の形状のみと言ってよい。

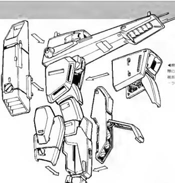
▲頭部ディテール稿。今別冊の模型製作用に描き下ろされた新稿であり　これは決定稿と言うよりもアップ・デイト改稿である。（★★）

アナハイム・エレクトロニクスの6番目のガンダム（θガンダム）として開発されていたZZガンダムは"変形""合体"をする第4世代MSのはしりであった。しかし、設計思想としては極めて大出力・大火力指向の高いMSであり、その設計の際には変形・合体機構を犠牲にしてまで装甲の強化になる増加パーツが考案されていた。俗に"フルアーマー"と呼ばれるシステムだが、試験段階でそのフルアーマー・システムの評価を行う為に試作されたのが、FAZZ（ファッツ）である。

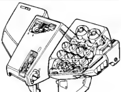
MSに増加パーツを付けて　防御力や攻撃力を強化しようとした機体は、これまでにもしばしば見られた。ZZガンダムでは、胴体にコア・ブロックが露出しているので、この部分の保護を兼ねたフルアーマー・システムが考案された。各部増加パーツ群には　肩部のハイ・メガ粒子カノンをはじめ、胸部・脚口のマイクロ・ミサイル・ランチャーなどの重武装も有すると同時に、スラスターも増設され、機動性の低下を補っている。

FAZZはフルアーマー状態での機体性能のみを試験するのが目標の機体なので、増加パーツは皆固定され離脱はできない。Gフォートレスへの変形も省略されている。頭部と腹部のハイ・メガ粒子カノンは、バランスを取るためダミーが装備されているだけで、発砲する事は不可能。外装はガンダリウム・コンポジットを使用しておりMSの装甲としては高性能の部類だが、実際のフルアーマーよりはワンランク劣る材質が用いられている。しかし、それ以外の能力は、頭部やバック・パックなどに外観上の違いはあるが　フルアーマーZZガンダムと同等である。特に右バック・パックに装備される巨大なハイパー・メガ・カノンは、Sガンダムのビーム・スマートガンよりも強力でMSが単体で携行できるビーム砲としては最高出力を誇る。

同じ"プロジェクトZ"から派生したMSであるZガンダムやSガンダムがビーム兵器に対する防御手段として、軽装による運動性を重視したのに対し、ZZガンダムはその全く対極である重装・大火力を強化案として計画していた訳である。グリプス戦争当時はこの2つの概念によるMSがそれぞれ設計され、ZZガンダムのロール・アウト時には　すでに前者への過渡期にさしかかっていた。尚、変形／合体／及びコア・ブロック・システムの省略故、ロール・アウトはZZガンダムの半年近く前であった。



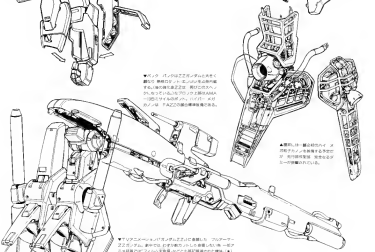
▶腕部パーツと同じAMA-09Sミサイルを片側に8発、13Sミサイルを2発内蔵する脚部パーツ。



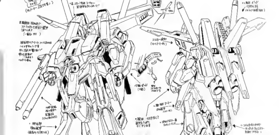
◀胸部増加パーツの概念図。（実際のFAZZは取り外し不可。）胸部正面のスプレー・ミサイル・ランチャーのみオプション。

▼バックパックはZZガンダムと大きく異なり、熱核ロケット・エンジンを4発内蔵する。（後の強化型ZZは、再びこのスペックになっている。）左ブロック上部はAMA-13Sミサイルのポッド。ハイパー・メガ・カノンは、FAZZの固有標準装備である。

▲腰部には一撃必殺のハイ・メガ粒子カノンを装備する予定だが、先行試作型は、完全なるダミーが搭載されている。



▼TVアニメーション（「ガンダムZZ」）に登場した、フルアーマーZZガンダム。劇中では、わずか数カットしか登場しない為、一部アニメ誌等では「フィルム未登場」などとも誤記報道された機体。（★）

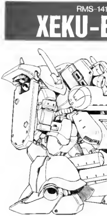


SPECIFICATIONS

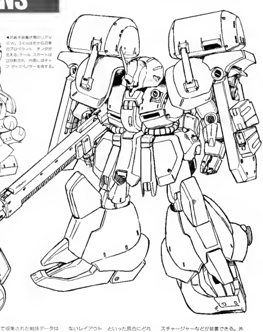
全高 22.11m 頭頂高 19.86m
本体重量 45.4t 全備重量 94.6t
パワージェネレーター出力 8,070KW
移動用ロケット推力 22,100kg×4
15,200kg×2
姿勢制御バーニア 22基
センサー有効半径 16,200m
固定武装 ハイパー・メガ・カノン
（出力79.8MW）
背部ビーム・カノン
（出力12MW×2）
60mmバルカン×2

RMS-141

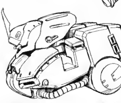
XEKU-EINS



◀武装未装着状態のリアVIEW。ふくらはぎから2本のプロペラント タンクが生える。テール スカートは3分割され 内側にはチャフ ディスペンサーを有する。



▼第3種兵装状態のゼク アイン。旧ジオン公国軍系列MS風のシルエットを持つが 胸部に集中させた増加装甲等 いかにも連邦っぽい設計思想も見受けられる。



▼頭部UP稿。前半部分側面には スパッと切れる面取りが入る。

元ジオン公国軍のMS工廠であった小惑星基地ペズンで開発された汎用MS。

一年戦争終結後 連邦軍はジオン公国軍のMS／MAに関する資料や施設そして技術者を次々と押さえた。そして戦時中ジオンのMS開発の中核となっていたZIONIC社を解体し アナハイム・エレクトロニクス社に合併させた上で ジオン共和国本国からスタッフを全員連行し、月にアナハイム・エレクトロニクス社工場を設立した。

また ペズンにあったジオン公国の開発機関には 連邦軍の管視指導の下で 引き続きMSの研究・開発を続けさせた。ペズンには幾つかの部隊が駐屯していたが しばらくしてティターンズの教導部隊の拠点となった。教導団とは MSの操縦テクニックの開発・戦術研究とその成果を一般の部隊のパイロットに指導するための戦技教官を養成するための軍軍である。この教導団によって収集された戦技データはMSの開発の為のデータベースに蓄積され 連邦軍の全MSを動かすためのソフトウェアに生かされる。

こうした環境を生かして ペズンはXシリーズと呼ばれる実験機のプロジェクトがスタートした。

このシリーズ最初の機種がRMS 141ゼク・アインである。(14はペズンの開発拠点No.)

ゼク・アインは新世代の汎用MSというコンセプトで計画されている。充分出力に余裕のあるジェネレーターで、最初から大量のオプションを積んで使うMSとして設定した。ムーバブル・フレームは単純で骨太な構造にして様々にペイロードや ハードな運用に耐える信頼性の高い物にした。エネルギー・ポートや、可動部はやたら設けない様に、装甲はコクピット 腰間 胸部に重点的に施している。バーニアやスラスターはなるべく剥き出しにならないレイアウト といった具合にどれをとっても革新的な点はなく、オーソドックスな技術の集合としたが、トータルにバランスや各種のクリアランスは様々な角度から充分検討した。

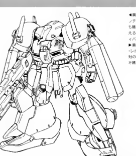
一方武装やその他のオプションはこれ迄になく豊富で、パーツの選択で様々な用途の専用MS並みの機能が発揮される。これがゼク・アイン最大の特徴と言える。

オプションを搭載する肩アーマーの多目的ランチ&マウント・システムは、この為に新開発されたシステムだ。ここには、ミサイル・コンテナや索敵ユニットなど大型のオプションが固定されるので肩ブロックの取付基部は、かなり大きな荷重に耐える構造になっている。

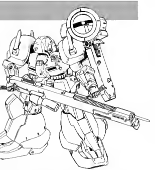
そして肩の側面にはムーバブル・フレームが露出しており、必要に応じてシールドを取り付ける。このシールドには更に2ケ所のランチがあり クレイ・バズーカー式や スモーク・ディスチャージャーなどが装置できる。外観上特定のバインダーは持たないが、シールドを動かしてAMBACすることが出来る。シールドの代わりにプロペラント・タンクなどを取り付ける専用達は広い。

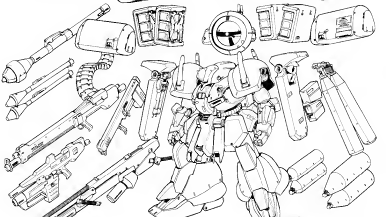
ゼク・アインには基本となる兵装がある。第1種兵装＝ビーム・ライフル兵器携帯型、第2種兵装＝長距離攻撃用 第3種兵装＝実体弾兵器携帯型、の3つであり その他にビーム・カノン搭載用 マインレイヤー用 月面降下用などの各オプションをミッションによって組み合わせる。

このゼク・アイン及びウェポン・システムは、戦技教導団のパイロット達に高く評価され、ゼク・ツヴァイやゼク・ドライ等の新しい方向を示すプランが進められたが ペズン事件でペズン基地が崩壊してしまった為、ゼク・シリーズのプロジェクトは中断されてしまった。



◀第一種兵装状態。両肩の多目的ランチ&マウント・システムには何も積載しない為、かなりの軽装と言える。腰口にはランディング・ディバイス・システムを装備している。
▶第二種兵装状態。左肩のディスク・レトームと遠射用スマートガンは対のシステム。又右肩にはシールドを装備しない。



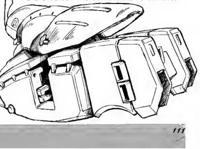


▲ゼク・アイン各種装備一式展開図。図左上から、グラブ(大)(小)、マシンガン&給弾ベルト&ドラム弾倉、クレイ・バズーカ、ビーム・ライフル+グレネード・ランチャー、遠射用ビーム・スマートガン。上に戻って、ミサイル・ポッド、ディスク・レトーム・システム、ランディング・ディバイス・システム、プロペラント・タンク。

SPECIFICATION

［第一種兵装］
全高 19.20m 頭頂高19.20m
本体重量 37.63t 全備重量 72.55t
［第二種兵装］
全高 20.87m 全備重量 80.25t
［第三種兵装］
全高 20.05m 全備重量 87.28t
パワージェネレーター出力 2,100KW
移動用ロケット推力 14,500kg×4
15,000kg×2
姿勢制御バーニア 10基
センサー有効半径 15,000m
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 ビーム・サーベル×4(出力0.9MW)

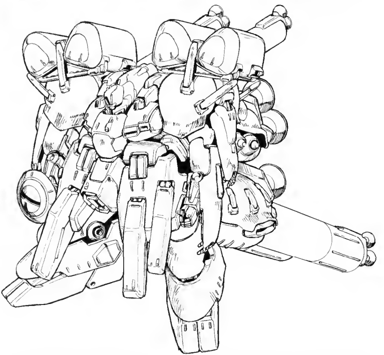
▶後頭部形状。後頭部は、マラサイの様に内装は設けていない。



RMS–142

XEKU-ZWEI

▼ゼク・ツヴァイ前面パース稿。両肩にある多目的ラッチに装備される弾倉は、ゼク・アインの物と共通。故に、その大きさがわかるであろう。全身を形成するユニット数は、近年稀に見る数であり、その情報量はとても１枚の設定画では追い切れない！



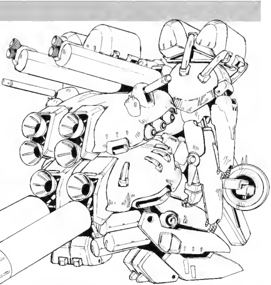
ゼク・ツヴァイは、先に汎用量産型として開発されたゼク・アインに倍する性能が謳い文句の、特殊機である。ティターンズ先鋭の教導団らしい実戦本位の超大型MSであり、そのシルエットはすでに「人型」とは一概に呼べない物とさえなっている。それは本体にムーバブル・フレームで接続された巨大な推進ブロックと増加ブースターによって、従来のMSに比して前後幅が異常に長くなった為であり、MS形態としては格闘戦に有利であるものの、それ以外のメリットは少ない。旧ジオン公国軍が、このクラスになると、性質上の物理限界を越えていると判断しむしろMAの設計に熱心だったのと対照的である。

これは、旧大戦末期の旧ジオン公国軍のMA群に対し、損害を被りつつもこれをMSで撃破した自信と"ガンダム"の大戦果から来たMS信仰が今だ連邦軍には根強く、あくまでもMSの大出力大型化にこだわっていた為である。この傾向は旧大戦後に連邦軍が開発したMAが、MAと称しながらもトランスフォーム機構を導入し「人型」にこだわっていた点からも伺えよう。

いわばゼク・ツヴァイは、人型兵器として重武装と機動力の究極の両立を目指した機体であり、その運動性は外観に似合わず、とても150tクラスのMSとは思えぬ程軽快である。

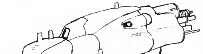
腕はメインのものが一対ある他に、単純なサブ・アームが2本ずつ両肩から生えている。これらのサブアームは武器の支持や、操作を含めた、メイン・アームのサポート用で、左右それぞれの肩ひとつでMS１機分の能力を越えた作業がこなせる。又、肩上部にはオプション搭載用のラッチ（これも容量はゼク・アインの倍）がある他、バック・パックやテール・パックにも多数のハードポイントが用意されている。加えて、ゼク・アイン狙撃ガンナー仕様のオプションを標準装備とし、遠距離戦においても秀でる。

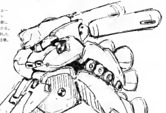
同じ連邦製の機体でありながら、Sガンダムとは相反する系統樹をたどってきた、いわば両極端の究極のMS同士、と言えるだろう。



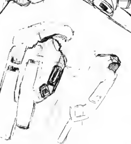
▶同後置バース稿。ほとんど同型のバックパックとテール スカートがスゴイ。高付け脚とテール スカートから生えた増加ブースターが よりいっそう怪獣的迫力を高める。後方から見えるノズルが 計16基!!

▶ノヴァイ制作用に描かれた、ボリューム確認用側面稿及びフロントスカートデザイン。前後幅のボリュームを主眼においたデザイン ワークである事がわかる。バック・パック&テール・スカートを排除した本体が 必ずしも人型でない点にも注意。





▲同頭部稿。今までのMSには見られない 斬新なイメージ。確かに「人型」のイメージからは大きく外れる。後頭部には 各種センサーが顔をのぞかせる。



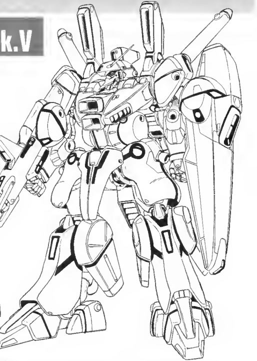
SPECIFICATION

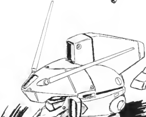
全高 27.44m 頭頂高 25.20m
全幅 40.32m
本体重量 66.2t 全備重量 151.7t
パワージェネレーター出力 7,330KW
移動用ロケット推力 31,900kg×6
7,900kg×10
姿勢制御バーニア 14基

センサー有効半径 20,300m
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 60mmバルカン×2
ビームサーベル×2
（出力1.0MW）
武装ポッド×3

ORX-013

GUNDAM Mk.V





▲ガンダムのネーミングからは想像つかない独特のフォルムを持つガンダムMk V。特に胸部ブロックと腰部ブロックの構成は"ガンダム"はおろか他のMSにも類を見ないユニット構成である。（★）

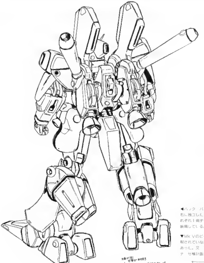
◀頭部トサカは、唯一ガンダム的なポイントとして残っている。メイン・カメラは2箇所の正面用モニターを持つ。かなり攻撃的なフェイス。★

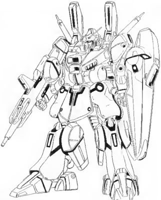
ティターンズはMRX-009サイコガンダムの想像以上の潜在能力に大きな魅力を感じたものの、パイロットとなる強化人間特有の不安定要素と、その驚異的なまでのコスト高から安易に生産数を増やす訳にはいかなかった。そこでオーガスタ研究所が開発を進めていた準サイコミュ・システムにその開発費を大きく割り当て、同システムを搭載するMSの開発を依頼した。その要求としては、これまでの連邦系列MSの概念にとらわれる事無く機体をユニット化し、準サイコミュ・システムのメンテナンス・まるまるの換装を容易とし、又、当然ながらコスト・ダウンの為の大幅な小型化であった。その結果生まれたのが、このガンダムMk Vである。

有線式準サイコミュ誘導兵器"インコム"は両肩に2基装備されている。このインコムとは、普通のパイロットでも（2次元的な運動ではあるが）サイコミュ兵器同様のコントロールを可能にしたシステムで、これまでニュータイプ（強化人間）のみしか可能としなかったオール・レンジ攻撃に近い戦法を実現した物である。しかし、開発を命じたティターンズは、同機のロール・アウト前にエゥーゴとその立場が逆転、エゥーゴが政権奪還後の連邦軍に接収され、開発が続行された。その外観は、"ガンダム"と称するにおおよそ似つかわさぬフォルムであり、機体概念自体も過去のガンダム・タイプMSと通ずる部分は皆無に等しい。その名称は、あくまでも連邦の"ガンダム信仰"から来る、新型システムを誇張する為のネーミングと考えて良い。

その他機体の特性としては、シールドに大型スラスターが装備されており、宇宙空間での加速時にはブースターとして使用する点があげられる。

尚、同機は3機が試作され、その内1機がグリプス戦争終了後、アクシズへの忠誠を誓ったムラサメ研究所のローレン・ナカモト博士の手引きによりアクシズに送られ、AMX-014ドーベン・ウルフの原型となっている。

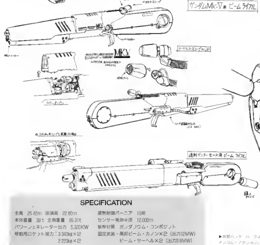


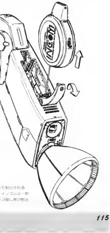


◀バック　パックは　センタ　　ブロックを介して左右に独立したブロックを持つ。左右ブロックには　それぞれ１基ずつ準脅威サイコミュ兵器〝インコム　を装備している。(★)

▲Mk Vの初期稿とも言うべき　当初のMk V。ニューティサイズが使用する事が決定した後　決定稿の様な「鋭さ」然としたフェイスにリファインされた。(★

▼Mk Vのビーム・ライフル稿。ニューティサイズに略取されていなければ　このライフルが装備される予定であった。又　下方のガンナー用ライフルは　連射ガンナ　仕様計画での産物。(★)


ガンダムMk-V用 ビーム ライフル
MKV
カバー・オープン
連射ガンナー モード用 ビーム ライフル


バック・パック＆インコムユニットシステム
INCOM

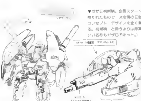
▶背部バック　パックより射出されるインコム・アクション。インコムは一射ごとに回収し　再チャージ後に再び射出する。(★)

SPECIFICATION

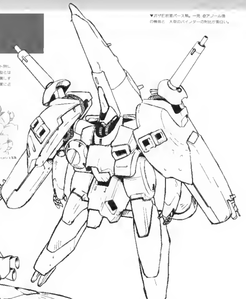
全高　25.42m　頭頂高　22.80m
本体重量　39t　全備重量　65.31t
パワージェネレーター出力　5,320KW
移動用ロケット推力　3,340kg×2
2,220kg×2
姿勢制御バーニア　10基
姿勢制御バーニア　10基
センサー有効半径　12,000m
装甲材質　ガンダリウム・コンポジット
固定武装・胸部ビーム・カノン×2（出力12MW）
ビーム・サーベル×2（出力0.9MW）
インコム×2（出力4.5MW）

AMX-007(MMT-3)

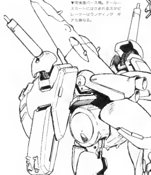
GAZA−E



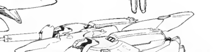
▼ガザE初期稿。企画スタート時に描かれたもので、決定稿のE型とはコンセプト、デザインを全く異にする。初期稿、と言うよりは原案に近い。(名称もガザGであった。)



▼ガザE前面パース稿。一見、αアジール風の機首と、大型のバインダーの対比が面白い。



▼同後面パース稿。テールスカートにはさまれるスタビレーターはランディング、ギアも兼ねる。



▲MA形態（というよりSFS形態）のE型。他の人型MSを上部に配しての航行が可能。

アクシズでは限られた工業力で、なるべく大きな軍備力を備える必要があった。その為には単一機種の量産が望ましく、そこで登場したのが可変MSガザ・シリーズであった。

A・B型を試験的に少数生産した後に、それらで明らかになった欠点を改善したC型が量産ラインに乗せられ、初期アクシズの主力戦力となった。これに続く計画として、C型に続く高級機計画(D型)、そしてC型とは特性(使用目的）を異にした次期量産機の計画が進められた。この、後に示した計画のMSにはガザEの名が与えられた。

C型は良い表現で言えばMSとMAの性質を合わせ持った多目的MSだが悪い言い方をすれば中途半端なMSである。多用途を目的とした兵器の宿命と言える事だが、そこでE型はC型より目的を絞った機体とすべく、2案の試作となった。MS時の性能をより重視した人型のシルエットに近い「I案」と、航行能力を重視したMA的な「II案」である。これらの2案はそれぞれの用途において優れた機体であり、C型の戦術的な穴をフォローするという意味ではどちらも捨て難かった。結局ザザEの名称はII案に与えられたが、I案は名をガ・ゾウムと変え両案共にある程度量産させる事になった。

尚、連邦内での型式ナンバーMMT−3は、グリプス戦争末期にアクシズと連邦軍が一時的に協定を結んだ際、登録されたものである。

SPECIFICATION

〔MS形態〕
全高　24.76m　頭頂高　16.27m　本体重量　34.8t　全備重量　68.[illegible]

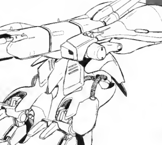
〔MA形態〕
全長　27.36m　全幅　17.14m　全高　7.20m

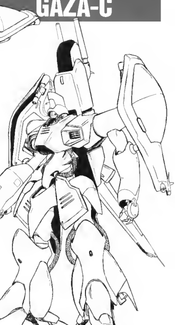
パワージェネレーター出力　2,280KW
移動用ロケット推力　14,290kg×2
7,680kg×4
姿勢制御バーニア　7基
センサー有効半径　11,690m
装甲材質　ガンダリウム合金

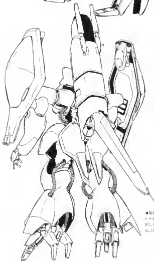
固定武装　肩部ビームカノン×2
(出力1.0MW)
バインダー部武装ポッド×2
ビームサーベル×2
(出力0.8MW)

AMX-003(MMT-1)

GAZA-C


▼メガ粒子砲、ナックル・バスターの両火器を一直線上に配す、MA形態。MS形態時に足首だったユニットは大型クローとなるが効果は高くない。


▲それまでの旧ジオン公国軍MS（ザクトム、ゲルググ等）に見られない、異様なフォルムを持つ。フォルムのみに限らず、その機体概念は、U.C.0087年の時頃の中でもひときわ異彩た。(★)


◀背面には、MAモード時機首となるユニットが装着される。両横のバインダーは肘関節部にセットされているが、剛性面で不安が残る。(旧型では、蝶口に変更された。)(★)

ガザCは、アクシズ内で設計・開発された、初の量産型MSである。旧ジオン公国軍のMSとは、まるで異なる運用概念から生まれた可変型MSで、そのコンセプトはあくまでも支援用兵器である。MA形態を有しながらも、その航続距離の短かさはMSというよりは、可変自走砲に近いとさえ言えよう。とにかくMSの生産数を得たいアクシズとしては、この中途半端なMSを大量生産ラインに乗せる事によって、ひとまずの軍事力増強を誇示するのに役立てていた。

大型のメガ粒子砲と、ナックル・バスターと呼ばれる独特な形状のビーム・ライフルを持ち、火力面においては旧ジオン公国のMS以上の物を誇るが運動性は極端に悪く、接近戦になった場合は密集戦法を取らざる得なかった。それ故、他のMS以上に3機1個中隊の編隊行動を厳守し、戦艦クラスの周囲に散開して威圧行動を取るケースが多かった。

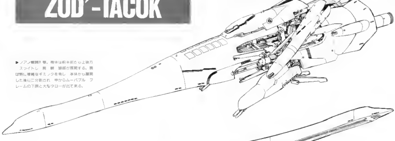
連邦軍と直接的なコンタクトを取るまでに300機（推定）近くが量産され、グリプス戦争には数多くのガザCが戦線に登場している。尚、生産はグリプス戦争中期に打ち切られている。

SPECIFICATION

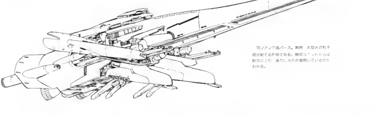
（MS形態）
全高　22.50m　頭頂高　18.52m
本体重量　40.6t　全備重量　72.5t
（MA形態）
全長　21.22m　全幅　10.43m
全高　10.87m
パワージェネレーター出力　1,720KW
移動用ロケット推力　39,600kg×2
姿勢制御バーニア　4基
センサー有効半径　10,600m
装甲材質　不明
固定武装　メガ粒子砲×2（出力2.3MW）
ナックル・バスター
（出力6.7MW）
ビーム・サーベル×2
（出力0.4MW）

AMA-100

ZOD'-IACOK



▶ゾアン展開形態。機体は前半部から上後方へスライドし、腕、脚、尾部が展開する。腕は特に複雑なギミックを有し、本体から展開した後に二分割され、中からムーバブル・フレームの下腕と大型クローが出て来る。



◀ゾアン下面パース。発射時、大型メガ粒子砲が射てる形態である。脚部ユニットからは前方に小爪、後方に大爪が展開しているのがわかる。

ゾディ・アックは全長200mを越えるネオ・ジオン軍のMAである。中心線から上下に分離可能で、分離したMAはゾアンと呼ばれる。俗に大気移動（imidam参照）などと呼ばれる大気利用軌道変換を行なう初めてのMAで、旧ジオン公国の時代から通して見ても空力的にMAをデザインするのは初めての試みだった。

旧ジオン公国軍は、一年戦争中、MSの攻撃力をより強化するためMAという概念の宇宙兵器を発達させていった。

戦後多くの技術者は連邦軍に捕われ協力を要求された。しかし終戦の混乱に乗じて、現在のアクシズの基となるアステロイド基地に逃亡した技術者も多かった。UC0088年にアクシズが地球圏へ帰還するまでの潜伏期間中、彼らはジオン再興のための準備として、軍拡、工業力の強化に努めた。ガザ・シリーズに代表される量産性を意識したMSを開発する一方で、ジオンの得意とするサイコミュ・システムや高性能MS、MAの開発も続けられた。グリプス戦争では、連邦の内乱に乗じて地球へ侵攻する機会を伺い、この期間中にネオ・ジオンの地球侵攻戦略上の低軌道制空用兵器として、ゾディ・アックが開発された。

大気圏の上層部に降下し、飛行機のように大気の反作用を利用した旋回をして飛行方向を変えるのは、エゥーゴ（連邦）のウェイブ・ライダーで実現したが、ゾディ・アックの様な他に例を見ない巨大な機体にこれを行なわせるためには、多くの技術的問題を解決しなくてはならなかった。

様々な検討の結果、MAの基本形はテーパーの異なる2つの円錐を同心上で滑らかに繋いだ形と決定。中央から若干前寄りの部分には巨大な可動部があるが、このボディは極超音速で前半部と後半部を曲げてやると、その向きに揚力を発生する性質を持つ。

通常のMS／MAクラスの宇宙機は軌道面を大きく変更するには大きな加速を得るための大量なプロペラントが必要だが、機体の性質上それ程大きな質量比には出来ない（AMBACは、こうした軌道変更の役には立たない）。ところが、ゾディ・アックは大気利用軌道変換が行なえるので、プロペラント消費量を少なく抑えた軌道面変更が可能であり、地球の低軌道上なら、あらゆるポイントに急行して超巨大なビーム砲で敵を撃破する事が可能であった。但し、地上へ降りるための機体ではないので、低速での揚力は小さい。

普段はムサイ級巡洋艦を改造した母艦に固定され、運備／整備を受けながら発進を待つ。切り離されると、自機の熱核ロケット・エンジンに点火し、全備重量22,580tの機体を2.0G（最大4.5G）で加速して戦闘に突入。地表へ降下するネオ・ジオン軍に制空権を確保。即ち露払いを行なう。

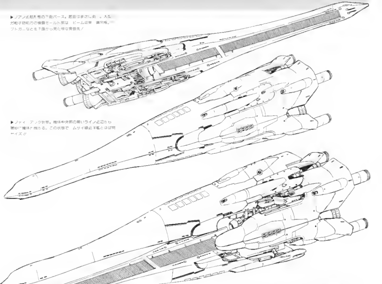
ゾディ・アックのもう一つの特徴は巨大なメガ粒子砲だ。コロニー・レーザーを除けば、他のあらゆる火砲と比較しても史上最大であり、砲口でのエネルギーも最強。これを各ゾアンに1門、計2門搭載している。

このビーム砲は2つの部分に分かれており、一つは機体後部に収納されているビーム発生・発射部で、もう一つは機体前方のビーム収束・偏向部である。2門の超大型メガ粒子砲は、後部胴体の6基のメイン・エンジンに取り囲まれる様に配置され、砲撃姿勢を取るには機体前半を2つに割り平行に開いて2門の砲口を露出させる。割れた前部胴体の内面にはIフィールド・ジェネレーターがあり、砲撃時には向かい合わせにIフィールドを発生する。2門のビーム砲は交互に、又は同時に発砲し、収束、偏向器は発射されたビームを微調節して目標へ正確に誘導する。ゾディ・アックは正に全身が巨大なメガ粒子砲だと言える。

武装は、その他のゾアン1機あたりに通常サイズのメガ粒子砲を4門、ビーム・サーベル6本、準サイコミュ式のビーム・クローが2基ある。

この頃、アクシズの外交は非常に硬化しており、近年益々高度化／高価化したMAの試作機をも実戦投入するのは当たり前の事であった。高価なMAはたとえ実験機であっても有効に生かしたく、その為にはまだまだ未知数ではあるがサイコミュも導入して、なんとか費用に見合った戦力にする必要があった。ゾディ・アックもこの例外ではなく、サイコミュ対応の拡張性を持った設計がなされていた。将来は大型ファンネルを搭載する予定で、ニュータイプ・パイロットによる試験も計画されていたが、史上最大のビーム砲実用にトラブルが続出し、このサイコミュ計画は結局見送られてしまった。主砲の連続砲撃時、エネルギーCAPの過負荷に対する冷却系の信頼性が低く、様々な改良が加えられたが機体の構造上その解決に行き詰まり、分離／合体テストと主砲偏向／収束テストだけが行なわれた。そして最後には、ネオ・ジオン軍前哨艦隊と伴に地球まで輸送し、大気機動のテストをした後廃棄される予定だったが、連邦政府へ反乱を企てたニューディサイズに譲渡してしまった。

ニューディサイズは全滅する迄に大気利用機動を用いて戦果を上げ、ゾディ・アックの空力性能の高さは証明されたものの、結局、主砲のトラブルのため撃破されてしまった。また最後に彼らの行なったゾディ・アックを最終爆弾として使用する作戦は、空力的性能から見て途中で撃破されなければ、成功していただろう。

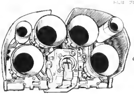


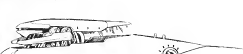
▶ゾアン巡航形態の下面パース。画面はまさに圧巻。大型メガ粒子砲前方の機銃モールド部は、ビーム収束・偏向板。アフトガーなどを下面から見た様な雰囲気！

▶ゾディ・アック状態。機体中央部の黒いライン近辺から頭部に機体が開かる。この状態で、ムサイ級巡洋艦とほぼ同サイズ！！

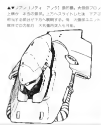
▲ゾディ・アック射撃形態。ゾアンの戦闘形態時と同様のアクションによって、機体内部の大型メガ粒子砲を射撃可能な形態とする。メガ粒子砲は2門一組に射つ為、当然ながらゾアンのメガ粒子砲の倍の威力を持つ。

▼機体後部ディテール。4発の巨大なノズルに囲まれる正方形のブロックは、メガ粒子砲の砲尾。上方の小さなノズルを有する棒状のユニットには、プロペラント・タンクを装備可能。





▲▼ゾアン（ゾディ・アック）頭部像。大頭部ブロック上端が、本当の頭部。上方へスライトした後、下アゴに相当する部分が下方へ展開する。尚、大頭部ユニットは単体で自力航行、大気圏再突入も可能。



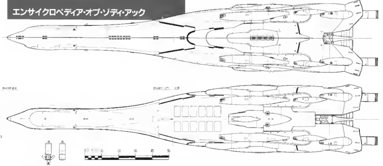
SPECIFICATION

［ゾディ・アック］
全長 218.30m 全高 44.20m 全幅 41.65m
本体重量 9,640t 全備重量 22,560t
パワージェネレーター出力 197,400kW
移動用ロケット推力 6,200t×8
姿勢制御バーニア 84基
センサー有効半径 28,000km
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 大型メガ粒子砲×2（出力520MW）
ビーム・カノン×12（出力12MW）
有線式ビーム・クロー×4（出力50MW）
ビーム・サーベル×12（出力0.9MW）
60mmバルカン×8

［ゾアン］
巡航形態全長 218.30m 戦闘形態全長 193.65m
巡航形態全高 22.10m 戦闘形態全高 33.80m
巡航形態全幅 20.83m 巡航形態全幅 23.84m
本体重量 4,820t 全備重量 11,293t
パワージェネレーター出力 98,700kW
移動用ロケット推力 6,200t×4
姿勢制御バーニア 42基
センサー有効半径 16,000m
（以下、固定武装はゾディ・アックの1/2）

ENCYCLOPEDIA OF Z'OD-IACOK

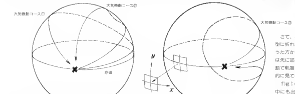
エンサイクロペディア・オブ・ゾディ・アック



前ページの解説で説明した様に、ゾディ・アックが教会の尖塔に似た格好をしてるのは伊達ではない。大気層をかすめて飛行する為のボディは、平面図に１点鎖線で描いてある通り、中央付近から少し曲がる。この微かな曲がり具合が、マッハ25を超える極超音速で胃動する揚力を生み出すのだ。大概のMAは大柄に設定されているが、単純に言うと寸法が2倍になると推力は8倍必要となり、プロペラントも大量に消耗する。しかしゾディ・アックは大気中を疾走出来る空力特性にて、普通のMAにはとても真似出来ない軌道変更をやってのける。

ところで上図左下はゾディ・アックに搭載される予定であったビットである。全長10m余りある巨大なビットで中央胴体に12個並んだビット・コンテナから潜水艦のSLBMの様に射ち出され、エルメスのビットより１回り大きい史上最大のサイコミュ誘導兵器だ。巨大になった理由はもちろん熱核反応炉を積んでいるせい。αアジールの物もかなり大きかったが、あれは熱核反応炉を持たないファンネル（imidam参照）であり、それ故、ビーム砲の出力はコレよりずっと小さい。しかし結局ゾディ・アックではこのサイコミュ計画が実現しなかった為に、αアジールのファンネルによるビーム砲が最強という事になる。この円柱型ファンネルは反応炉の分だけ全長を切り詰めてエネルギーCAPだけ小さくし、ヤクト・ドーガやサザビーのファンネルへと発展していく。

fig１　大気利用軌道変換の変換角度によるコースのちがい

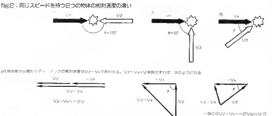


さて、このゾディ・アックは、くの字型に折れ曲がる訳だが、折れて山になった方から谷の方向に揚力が働らく事は先に述べたとうり。この大気利用機動で軌道面を変えるというのを、視覚的に見ていきたい。

fig１の②のコースが、ストーリー中にも出てきた90°の軌道変換だ。元に居た赤道上の軌道面に対して直角に変更されている。もし、こんな事をスラスターの反動だけで行なおうとするなら、地上からロケット射ち上げするのと同じ等位のプロペラントを消費してしまう。それは何故か？　数学で言うベクトルで考えてみよう。元の速度をx、y成分に分けて$\vec{x}=7.8$ $\vec{y}=0$と書けば変更後は$\vec{x}=0$　$\vec{y}=7.8$と書ける。つまりx方向の速度は減速して0にした後、y方向を0から7.8まで加速しなくてはならないのだ。

ゾディ・アックはそれ程のプロペラントは消費せずに同じ事が出来る。大気中の飛行機は、大気の反作用を利用して難なく90°旋回をしてしまうが、宇宙ではこれほど大変なのだ。

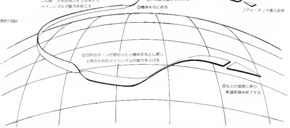
fig２．同じスピードを持つ２つの物体の相対速度の違い



●任務部隊から見たゾディ・アックの相対速度はVz−Vαで表わせる。Vz≒Vα≒V単純化すれば、次のようになる

一般にはVz−Vα＝−2Vsin(θ/2)で表わせる

fig3　ゾディ・アックの大気利用軌道変換の行程


①軌道速度を減速し高度を下げる
②大気圏上層まで降りる
③機体を右に折る
④大気の反作用で左旋回
この際　大気の抗力をうち消す分
メインノズルで推力を起こす
⑤目的のターンが終わったら機体をもとに戻し
上昇のためのメインノズルの推力を上げる
⑥もとの速度に戻り
軌道変換を終了する
ゾディ・アック進入経路

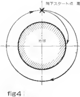

降下スタート点　高度約140km
地球

fig4
大気圏（再突入）する
物体のコース

次は、大気利用軌道の様子を順を追って見てみよう。fig3はその時の経路を分かりやすいように少々誇張して描いたものだ。

まず、大気利用と言うからには、それ迄居た衛星高度から、大気圏に降りなくては始まらない。大気密度は除々に薄くなるが、一応高度70～90kmくらい迄降りないと、旋回は出来ない。

実は、この高度まで降りて来るにはスラスターによる減速が必要。軌道上にいるというのは、重力と地球を周回する時の遠心力が釣り合っている訳だから、（P30参照）これで高度を落として、大気圏外線に触れる。図は、機体を右側が凸になる様子を描いている。

少しでもこの手の話題に詳しい人は気付くだろうが、この折れ曲がる部分というのは先端を除くと一番大気の空力加熱の起きる部分だから、ゾディ・アックを開発するには一番ネックになった事だろう。ちょうど8年前、スペース・シャトル初射ち上げの時、耐熱タイルがはがれて困ったのと同じ様なものだ。

ゾディ・アックの機体の性質ではこうしたマッハ20などという極超速より遅いとさっぱり揚力が発生しなくなる。減速して着陸しようとしても、ストンと落ちてしまうので、スペース・シャトルの様な帰還機には向いていない。だからトッシュ・クレイが最後に立てた作戦の為に、質量爆弾としてピンポイント爆撃に使うのは、もしかしたら機体の性質上向いているのかもしれない。

fig4は滑空するタイプの突入体(Z-plusなど)が大気圏突入を開始してから、着地するまで飛行する距離を表わした。突入してから概ね地球を1／4周位する計算になるが、ゾディ・アックであれば1／8周位で落着してしまう。だからコースの修整の幅も狭く、タイミングは限られるので、戦闘中に爆撃コースに乗せるのは、トッシュにとっても実に大変だっただろう。

終わりに、ゾディ・アックと、α任務部隊の最期の闘いの相対速度を描いてみよう。

P⑤でゾアン1が北極回り、ゾアンIIが南極まわりで大気機動をした後、Sガンダムをはさみ討ちに攻撃している(fig6)。大気機動は、fig1で示した90°の旋回である。しかしこの大気機動、タダで大気のお世話になってる訳ではないのだ。理科の教科書の様に作用Fに反作用－Fとはいかない。大気は粘性も圧縮性もあるので、これが抵抗になり、揚抗比という値がついてまわる。大雑把に計算したところ、ゾディ・アックの場合の抗力は何百トンといった感じだが、これを放っておくとどんどん減速して、しまいには墜落してしまうので、2～300tくらいの噴射をしながら旋回をする。いくら未来のMAでもこの軌道変更は大儀なコトである。特に表面温度は恐ろしく上昇するので、機体の表装は耐熱性、断熱性の高い材料を未来の技術力で作り出す他ないだろう。

さて、この様にして概ね赤道上空を飛んでいたSガンダムの左右に回り込んだ2機のゾアンは、Sガンダムの軌道面に直交する経路を取って交錯点でランデブーする訳だが、ここでfig2で表わした様な相対速度になる。パイロットが自分本位に見ると（つまり自分の機体を原点とした座標）軌道は直交しているのに相手は45°の方向から迫ってくる様に見える筈だ。Sガンダムはどちらかの敵を正面に捕えると、もう一方のゾアンに側面を見せる事になる。ゾディ・アックが取る戦術としては、ベーシック且つ有効なものに違いない。高度はかなり下がっているので速度は、7.8km/sを越えているだろうから相対速度は、11km/s!!　トップ・ガンでF－14が擦れ違うシーンがあるが、あれの相対速度の10倍以上(!!)になってしまうのだっ!　数字では分かっても感覚としてはなかなか想像が付かない。とにかく地上では一生かかって体験出来ない事は確かだ。こうして考えてみると、こういう状況を生き延びるのにはひょっとしたら、ケタ外れのあのニュータイプ的洞察力が必要なのではないだろうか？

fig5　ゾディ・アックとペガサスIIIの交戦の様子

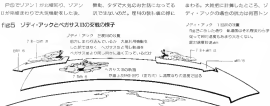
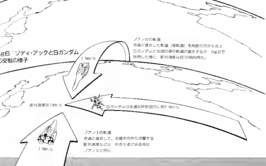
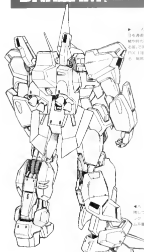

ゾディ・アック　2度目の攻撃
前方にまわり込んでいるが、大気利用機動をした訳ではなく、ペガサスIIIと同じ軌道をペガサスIIIより同じ向きに速く回っているだけ
7.8－bkm/s
bkm/s
ペガサスIIIの軌道
赤道上反時計回り（正方向）に高度なりの速度で回る
7.8km/s
ゾディ・アック　1回目の攻撃
fig2に示した通り、軌道面はそれ程変わらず
従って相対速度もあまり大きくない。
相対速度秒速akm
7.8＋akm/s
akm/s

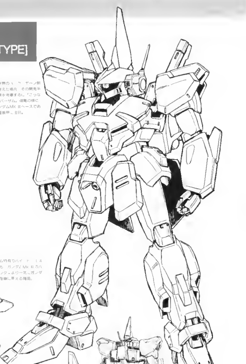
fig6　ゾディ・アックとSガンダムの交戦の様子


ゾアンIIの軌道
赤道と直交した軌道（極軌道）を南極の方から北上
Sガンダムとは図の通り軌道が直交するが、fig2で説明した様に、相対速度は45°の相対角だ。
7.8km/s
相対速度は11km/s
Sガンダムは赤道反時計回りに約7.8km/s
ゾアンIの軌道
赤道と直交して、北極方向から攻撃する
相対速度などは、向きが逆である他はゾアンIIと同じ
7.8km/s

RMS-154
BARZAM [REFINE TYPE]

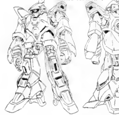


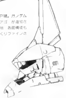
▶ガンダム世界のメカ・デザイン部分を慎重に考えた場合、その開発系統や時代背景を考慮すると「こうなる筈」であるバーザム。型番の様にRX-178ガンダムMk IIベースである。胸部二重装甲に注目。



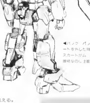
◀バーザム特有のハイ・ヒールは残しつつも、ガンダムMk IIのバック・パックより一気にガンダム系量産型に見える背面。

▼TVフィルム(「Zガンダム」)に登場した、アニメーション設定のバーザム。他MSからのフィードバックが見られないのが難点。





▶頭部UP稿。ガンダム的な"下アゴ"が追加されている他、各部構成もそれらしくリファインされた。



◀バック・パック、テール・スカートを外した背面ラフ稿。テール・スカートがムーバブル・フレーム接続なのに注目。

エゥーゴが政権を掌握する直前、ティターンズが実質的な連邦軍そのものだった時期に、最後に採用された汎用量産型機。グリプス戦争中期、エゥーゴとの戦闘が激化すると共にMSの絶対数も不足し、又、奇型化・強大化の一途を辿るMSは、すでに強化人間専用とも言うべき物となりつつあった。そこで、コスト・ダウンと共に、機体の簡略化を主眼とした新型汎用機の開発が必要視された。又、その要求は急を要する物でもあり、現行生産機のいずれかの設計をベースにする事が前提とされていた。

地球至上主義の最たるティターンズ技術陣内では、旧ジオン公国軍スタッフ抜きで開発した機体であるRX-178ガンダムMk IIの簡易量産機案を提出。そのガンダムMk IIベース案は採用されたものの、最終設計はニューギニア・ベースの旧ジオン公国系スタッフの手によってまとめられた。頭部モノアイ等は、その名残りと言える。

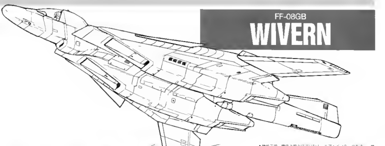
機体はガンダムMk IIのアビオニクスを流用した為に極めて運動性は高く、又、他の連邦MSのオプションのそのほとんどを使用出来る様に、極めて互換性の高い設計となっている。汎用量産型としては非常に高性能機と言え、グリプス戦争末期ではティターンズの主力MSと成った。

SPECIFICATION

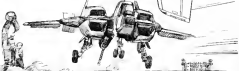
全高 24.20m 頭頂高 19.38m
本体重量 40.10t 全備重量 62.34t
パワージェネレーター出力 1,670kW
移動用ロケット推力 20,300kg×4
姿勢制御バーニア 8基
センサー有効半径 9,870m
装甲材質 ガンダリウム・コンポジット
固定武装 ビーム・サーベル×2
(出力0.9MW)

FF-08GB

WIVERN

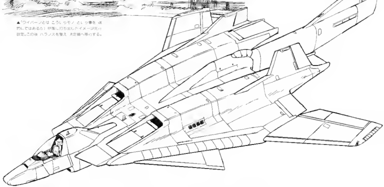


▲機体下面。機体上面とほぼ同型。エア・インテークや機体が正面から見てゆるい逆V字型をしているのがわかる。



▲「ワイバーンとは、こういうモノ」という事を（漠然とではあるが）明確に打ち出したイメージ先行設定。この後、バランスを整え、決定稿へ移行する。

▼ウェイブ・ライダーに、コア・ファイターの機首をチョコンと取り付けた様なシルエットを持つワイバーン。機体全面のディテール・パターンは、模型発売用も兼ねていたため、おそろしくリアルかつ繊細。



連邦軍の全領域戦闘機。主に、高々度～低軌道を主体とした制空に主眼を置いたフライダーンの後継機である。

胴体と主翼は、なめらかなラインで融合していて、外縁部に可動の翼と収納式ベーンがある。極音速飛行時、後退角を最大にするとデルタ型の平面形になる。

機体は全体にウェイブ・ライダー的な空力特性があり、極超音速でも良好な揚抗比を示す。

エンジンはターボ・ファン、ロケットのハイブリッド・タイプ。ポッド式でスタビレーターをはさんで左右に搭載されている。インテークからダクトまではほぼ一直線で、偏平なボディの上下に膨らんだ形となっている。インテークは2次元式、開口部が大きいものの傾いているので、正面から見た面積は小さい。片方のエンジンに対してボディは、可変式・2次元コーンの役目をする。インテークの内側は可変式ランプになっていて、衝撃波の発生や空気流量を調節し、エンジンをロケット推進に切り換えると張り出してきて、インテークを塞ぐ。

又、テール・スタビレーターを初めて採用した宇宙機でもあり、宇宙空間での縦・横の制御をANBACで精密にコントロールするので、長距離の射撃の精度が、それ迄の宇宙機に比べて格段に向上した。スタビレーター内部は大半が燃料タンクになっていて後端には上下に垂直フィンとラダー、下面にアレスティング・フックがある。エンジンをロケット・モードにすると、燃料を大量に消費するので、これだけ燃料スペースがあっても、更に外部タンクが取り付けられる場合もある。

機首はコア・ファイター・バリエーションからの流用で既存のシステムのアビオニクスを一部改良したもの。コア・ファイターは亜音速飛行を目的としたデザインなので、ワイバーンの高速飛行にはあまり適した形状ではないが、TMSの飛行形態、中でもZplusのWRの練習機としては、コクピットも機首も非常に適している。

SPECIFICATION

全長 15.32m 全幅 9.5m
本体重量 15.3t 全備重量20.0t
推力 10,500kg×2
固定武装 60mmバルカン×1

"GUNDAM SENTINEL"
PLASTIC-MODEL SERIES

インジェクション・キット開発ダイアリー

あさのまさひこ

（資料協力／バンダイ静岡工場設計課）

'87年3月に"再開"された『ガンダム・センチネル』インジェクション・キット・シリーズ。再開決定から急ピッチで設計・開発が進み、同年9月には店頭に№2の『ゼータプラスC1』が並んだ。

当然ながらこの『ガンダム・センチネル』は、雑誌媒体を利用した、バンダイとモデルグラフィックスの共同企画がそのスタートであり、このインジェクション・キット化再開に伴い我々センチネル・スタッフも微力ながら協力をさせてもらっている。あくまでもこちら側は技術的な面では素人なので、もっぱら（MSの）デザイン面や、商品デザインについてであったが、そういった「商品化」にたずさわる大きな流れに介入出来た事は非常にスリリングであり、エキサイティングだった。

ここでは、そのインジェクション・キット開発時にバンダイ側と我々との間で行なわれたキャッチボールを紹介し、そのプロセスを断片的にだが、考えてみたい。

■1988年3月23日

バンダイ駒形で、静岡工業　模型技術設計担当／山崎・高橋両氏と、ホビー部／小宮山氏の計3名と共に、商品の価格、発売時期、広告展開、雑誌展開、パッケージ&インストラクション、はたまた金型におけるパーツ分割(!)まで、4時間位の会議で一気に詰め込む。バンダイ側としては、非常にZplusに興味を示している様で、1/100可変Zガンダムを設計した高橋氏は「1/144でも変形します!」とキッパリ。

そして何よりも驚ろかされたのは、高橋・山崎両氏は、MSの設定画を見るだけで「コレは80位だね」等、パーツ数がほぼわかってしまう(!!)事だった。

この日、Sガンダム及びZplusに関しての図面チェックをさせていただける様お願いし、了解をいただいた。加えて、センチネル・ワークス作のSガンダムのキャスト・パーツを郵送する事にし、設計に生かされる事となった。

■4月15日(金)

駒形ホビー部の小宮山氏よりTEL。「困った事に、"スペリオル"って名称も通らないんですよ、登録商標。だから、"Sガンダム"を正式名称でいきます。あと"Ex-S(イクスェス)"もダメで　イクスとか、そのテの発音は全てダメだそうで」「ハア…」「オマケに、"Zplus"のプラスが例のホッチキスのプラスに引っかかって…」「うわー」「どうしましょうか?」「そうですねー、Zプラスガンダム、とか、中にはさんじゃうっていうのはどうでしょうか?」

結局、Zplusはカタカナで"ゼータプラス"と記す事によって一文字化して解決。Ex-Sに関してはどうしようもなく、"イーエックスエス"(苦笑)と表記する事となった。

■4月26日(火)

5月の全日本ホビーショーの正式発表に向けて、カタログ撮影に突入。この本に掲載されたボンド作Sガンダム(P134·135)、星作Zplus(P150·151)、九鬼作Ex-S(P138·139)、星野作S-Bst(P137)の4体の模型が、カタログ撮影に使われている。

■4月28日(木)

静岡工業　山崎氏より、Sガンダムの設計図面（第一段階）をFAXしていただく。「まだ、ほんとにラフですよ。変更もありますし」との事。

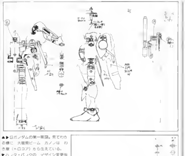
驚いた事に　Sガンダムの頭部は何と5パーツ構成（首・頭内部×2、フェイス、ヘルメット×2、メイン・モニター&アンテナ）であり、これは1/144キットとしては異例の分割!　3月の打ち合わせの時、「こう割れば抜けませんか?」などと、高橋氏とああだこうだ言っていた分割に本当になっていたのはビックリした。その他、チェック・ポイントとしては大腿部ビーム・カノンの付け位置。この図面のままでは、わき腹から生えているので、ひとまずこの件は保留となる。

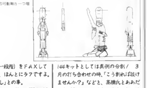
■5月6日(金)

4月28日に不在であった高橋氏と直接TEL。バック・パックのビーム・カノンが変形の際、どう移動するかがかなり以前から問題になっていたので、デザイン修正案を提案した。加えて、先日の大腿部ビーム・カノンの件。「あれだとCパーツからカノンが生えてる事になっちゃうんですよね。ムーバブル・フレーム接続って設定も生かせなくなっちゃうし　」「あ、なる程。いや、Zの時、大腿部にサイド・スカートを付けたら良くないって話が出たんでなる程、そういった事ならもう一度考え直します」

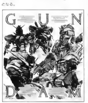
■5月7日(土)

バック・パックのデザイン変更画、及び脚パーツの設計変更案をFAX。

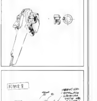


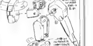


▲▶Sガンダムの第一案図。見てわかる様に、大腿部ビーム・カノンは、わき腹（＝Gコア）から生えている。
▼バック・パックの、デザイン変更指定。ビーム・カノンの可動軸が一つ増えた。

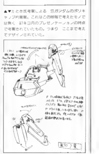


▼ホビーショー配布用ポスターの、カンプ図。一番奥に居るのが、1/144ボンド作Sガンダムとなる。





▲▼カとき氏考案による、Sガンダムのポリキャップ内蔵案。これはこの時点で考えたモノでは無く、'87年3月のプレゼンテーションの時点で考案されていたもの。つまり、ここまで考えてデザインされていた。



■5月9日(月)

週明け、編集部に入るとウワサ通りの可変Zplusの図面が到着していた！ 早速静岡工場にTEL、「本当にやってるんですね、コレは決定なんですか!?」「まだ細かいトコは変わりますけど、ここまで設計に入ったらボツにする訳にはいきませんよ……」。加えて、「機体の上下厚って、もう少しなんとかならないもんでしょうか。上半身スッポリ取り外すとか……機体側面から頭が見えちゃうと、サスがに興醒めしちゃうんじゃないかと……」「うーん、そうですねえ、まだ確かにこの段階だと他にも問題が山程あるんです。考えてみます」「山程って言うと……？」「実はこの段階で、パーツ数が150を越えているんです」「？？」「わかり易く言うと、通常のこのスケールのキットっていうのは、多くても80〜100パーツなんです」「い――！」「加えてスナップ・フィットにするか否か、とか、まだ色々あるんですよ」

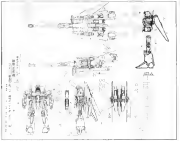
■5月19日(木)

全日本ホビーショー会場の静岡産業会館で、静岡工業デザイン課の岩本氏と、インストラクション＆ボックス・アートの打ち合わせ。まずボックス・アートは、かとき氏が描画を担当する事が決定し、インストラクションでは我々は4ページ担当（ストーリー＆機体解説）する事が決定した。

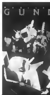
打ち合わせの後、「センチネル」のブースに立ち寄り、設計課の高橋氏にお会する。「ランナー枠のあまった所に、流用パーツ用のバーニアをつけるとか……」「全っ然あまりません。 ああZplusね、アレ、図面の上では確かに変形するんですよ。ただ、WRモードの時にへたりが来ちゃうんですね。だから、やっぱりこれは結構大変ですよ……、まだまだかかりそうで……」

■6月6日(月)

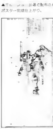
静岡工場に進行状況を確認のTEL。高橋氏「先日のZplusですね、頭と胴体を変形の際に取り外す事になりました。これで主翼より上がうすくなりましたから、隙間は気にならなくなると思いますよ」「Sガンダムの方は？」「先日のFAXのデザイン変更は、そのまま行ってます、OKです。ギミックの方は、ヤッパシ ああは入りませんね、ポリキャップが。 一応、Sガンダムの設計図がUPしてるんでFAXしますよ。まだ一部変更になりますけど」



▲Zplusの図面。体のパーツを一つも外さない 完全変形ヴァージョンである。が WRモード時 側面から頭部が見えてしまったり等々 またまた問題未解決。



▲ホビー・ショー会場で配布さ[illegible]ンタイリ ポスター完成仕上がり。



▲▼Sガンダムの図面。またこの時点では 大腿部ビーム カノンはわき腹から生えている。が "飛行方変更" の設定はしっかりと 。

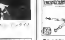
■6月13日(月)

Sガンダムのボックス・アート案4種をデザイン課にFAXする。

■6月21日(火)

デザイン課岩本氏よりTEL、「実はZplusの方が先行しているんで、Sガンダムのクリーン・ナップより先にZplusをお願いします」との事。

同日 開発課の山崎氏より、Zplus最終図面が届く。

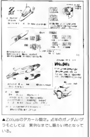


▼カとき氏によるZplusイメージ・アート案。スマートガンが最大級 ■レイアウト。

▼Zplusの最終図面。WR変形の右下の様に頭部、胴体の2パーツは取り外し式変形し、

■6月25日(土)

Zplusの決定図面をボ――ッと見ていてふと気付く、「デカール、どうなるのかなあ？」もし間に合うならば！と、キット用デカール設定を急拠起こして、すぐにFAX。だけど、この日は静岡工場はお休み……。



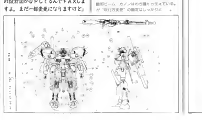
▲Zplusのデカール設定。近年のガンダム・プラモとしては 異例なまでに細かい物となっている。

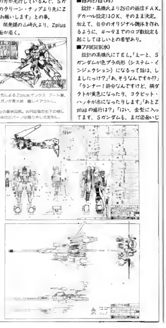
■6月27日(月)

設計・高橋氏より25日の返信FAX。デカール設定はOK、そのまま決定。加えて、自分のオリジナル機体を作れるように、4〜9までのロゴ数設定も起こしてほしいとの希望あり。

■7月6日(水)

設計の高橋氏にTEL、「えーと、Sガンダムが色プラ成形（システム・インジェクション）になるって話は、しましたっけ？」「あ、そうなんですか!?」「ランナー1枠分なんですけど、胸ダクトが黄色になったり、コクピット・ハッチが赤になったりします」「あとZplusの進行は？」「はい、金型に入ってます、Sガンダムも、まだ図面いじ

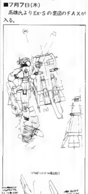




ってはいるんですけど、部分的に金型に入りました。Sガンダムの木型、例のキャスト・パーツをもちろん参考にしてますから、基本的にはソックリですよ。あと、Ex-Sとブースター型も図面にも入りましたよ」

■7月7日(木)

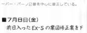
高橋氏よりEx-Sの案図のFAXが入る。



▲上がEx-S案図で、下が一部修正案。脚のスーパー・パーツ2基を中心に修正している。

■7月8日(金)

前日入ったEx-Sの案図修正案をFAX。同時に、Zplusを始めとするセンチネルMS群統一の、マーキング用アラビア数字ロゴ設定もFAX。加えて、ブースター・ユニットに関して、星野氏作のキャスト・パーツを郵送。



▲センチネル・モデル共通のアラビア数字設定。これはそのままZplusのシールに付属される。

■7月14日(木)

Ex-S兼Bst型用の、ブースター・パックの最終案図が早くもFAXで入る。

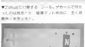
同日、一時ペンディングになっていたZplusボックス・アート作業が再開。デザイン課で描かれた修正案がFAXされ、その案を再びかとき氏がクリーン・ナップする事となった。

■7月28日(木)

とうとう編集部にZplusのテスト・ショットが届く。まだトライ状態なのでモールドは甘いが、そのギミックはもう驚嘆モノ。そのショットを見たかとき氏、「へえー、Zplusの裏面ってこうなってるんだ、知らなかった」

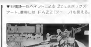
◀▼Zplusのキット素組み。WRモード時のプロポーションが特筆モノ。変形のギミックには、誰もが唸らされた。

▼Zplusに付属するシール。デカールでなかったのは残念だが、極薄マット地故に、全く違和感無く使用出来た。

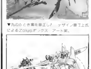


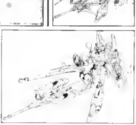
▼星野氏のキャスト・パーツを利用して作図された、ブースター・パックの最終案図。

▼石橋謙一氏ペイントによるZplusボックス・アート、背景にはFAZZ(ファッツ)も見える。



▼先のかとき案を修正し、デザイン課工上氏によるZplusボックス・アート案。

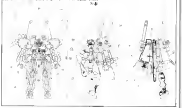




▶工上氏の案を、再びかとき氏が修正した物。この段階ではテールスタビレーターが入っていない。

■8月2日(火)

ZplusのインストラクションFAX原稿UP、宅急便で静岡工場へ。

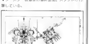


■8月11日(木)

高橋氏から、Ex-SとBst型の図面のFAX届き、修正案は生かされていたのを確認。

▲Ex-Sガンダムの最終図面。なんと、この段階ですねは3mm延長されていた!

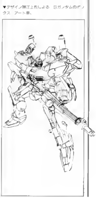
▼ブースター装着型の最終図面。スタンドが付属している。

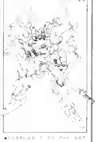


■8月20日(土)

Sガンダムのボックス・アートは結局、かとき氏のラフをデザイン課の工上氏がクリーン・ナップした物になる。これは静岡工場の夏休みとこちらの線画描きのスケジュールがダブってしまい、並方で同時進行してしまった為。かとき氏には一応線画をUPしてもらいFAX、一部デザイン画が食い違っている部分の修正をお願いする。

▼デザイン課工上氏による、Sガンダムのボックス・アート案。





▲カとき氏による［illegible］ド［illegible］クス［illegible］アート［illegible］なるそ［illegible］えであった原稿。

■9月3日(土)

Sガンダムのインストラクション原稿書き。

■9月9日(金)

遂に、Sガンダムのショット到着。確かにSガンダムそのもの!!

▲色フ［illegible］版用［illegible］よる［illegible］よとま キャスト［illegible］さよ［illegible］

▶zolusと［illegible］、石橋氏へ［illegible］ト［illegible］Sガンダムの［illegible］クス［illegible］アート

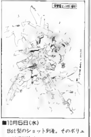
■9月16日(金)

Bst型の線画をかとき氏がUP さっそくFAX。

■9月20日(火)

今度はEx-Sガンダムの線画がUP。事前に送ったラフ稿では、「箱のタイトル文字にスマートガンがかかってしまう」との理由で一部変更になったりと、やはり制約の中で描くのは仲々大変。Ex-Sに関しては背景案もこちらで起こした。

▼やはりカとき氏によるEx Sガンダムのボックス［illegible］アート稿。背景案も同時に考えられている。



■10月5日(水)

Bst型のショット到着。そのボリュームは圧倒的!

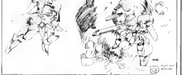
■10月10日(月)

続けざまにEx Sのショット到着。

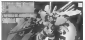
■10月12日(水)

デザイン課・工上氏よりFAX入る。Ex-Sのボックス アートの件、ネロとゼクの背景案を提出したが、決定稿はアイン単体となる。

S-GUNDAM
Transformable Mobile-suit
1/144 SCALE KIT MSA-0011



▲Ex Sの背景用に描かれたネロ［illegible］とゼク［illegible］アイン。仲々豪華な(?)顔合わせ。

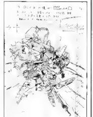


▲Bst［illegible］これも［illegible］と同じく石橋氏に［illegible］ト。後方にネヘカサス川力

▼過材みのハイ［illegible］ガンダムB［illegible］カ［illegible］黄色の［illegible］。

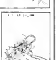
▼そして［illegible］シリーズ最終となったEx Sのボックス［illegible］アート［illegible］これは長谷［illegible］よるもの。

GUNDAM Ex-S
Ex-S GUNDAM



▲Ex Sのボックス アート決定構図。"書画「横三十郎」のラストシーンでイメージしました"の書き文字う楽しい。

▶その決定構図のEx Sの後方で書記されたゼクーアインカ［illegible］。



■10月18日(火)

Bst型のインストラクション原稿UP 静岡へ。

■10月19日(水)

浅草で、全日本ホビーショー。2日目オーラス30分に行った為、ガラガラ。久し振りに高橋氏とお会いする。「どうも、4体おつかれさまでした」「いえいえ、こちらこそ」「ところでEx-S、ヒザ下を2 6mm位延長してませんか? すごくバランス良くなってるんですけど」「ええ、図面の上では3mmなんですけどね」

■10月21日(金)

Ex-Sのインストラクション原稿発送。これにて、全作業完了 。

ユーザーというのは、特にヘビーユーザーに成って行けば行く程、"ガンダム"のインジェクション・キットを見た時、「あー、ここをもっとこうすれば全然良くなるのに」と、最初に思うようになる。もっとも、生産者側と消費者側の相関々係とはそういったモノだし、それが需要と供給というモノのあるべき姿でもあり、極めてプリミティヴな発想かもしれない。

しかし、今回のケースにおいて、ほんの断片的とはいえ"商品"流通のシステムに介入出来、あらためてその大変さと難しさを実感した。何とも生産者側とは、苦労の多いスタンスである。

又、多少辛口な意見となるが、企画が、そしてシステムが巨大化していけばいく程、その複雑さが招き出すいかにも組織的な小トラブルも、何らかの手段で改善していかなくてはいけない問題であると思う。

ガレージキットというジャンルが今日ここ迄一般化したのは、そのジャンル自体の価値性と共に、簡易なシステムの縦軸ネットワークによる、"商業シミュレーション"がウケた為、という雰囲気がある。この商品→ユーザーへのダイレクトな構図は、大手メーカーのインジェクション・キットよりも、そのシチュエーション自体がスリリングだからだ。

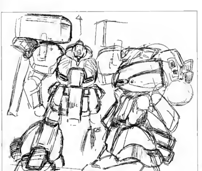
これから先、大手メーカーのインジェクション・キットは、どう変っていくのだろうか。ヘビー・ユーザーが満足し、かつ商業的ヒットになり得る商品――この"センチネル"が、何らかの糸口になれば、90年代のキャラクター・モデル・シーンは、再び大手メーカー×ショップのエキサイティングな構図が期待出来そうだ。

センチネル作例解説

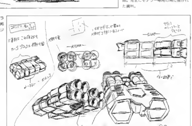
System Of "SENTINEL" Model

あさのまさひこ

〝雑誌〟という媒体の枠内のみで物事が終始している為に軽視されがちだが、センチネルで言うところの〝ワークス体制〟というのは、トータルのシステムである。今までの模型雑誌に於けるガンダム・モデルというジャンルは、TVなど他の媒体ですでに「成立」している要素を持ち込み、モデラーのレヴェルで処理する物であったが、センチネルのそれは、もちろんガンダムという「成立」したキャラクターの上で回転しているものの、今までは外的部分に委ねて来た一からのクリエイト、コーディネイト、プロデュースetc、その全てを含むシステムの一環としてモデリングが存在する。ガンダム・モデルにおける初の〝プロフェッショナル・モデリング〟、それがセンチネル的モデリングである――。



◀連載企画最初の造型物 1/144ゼク・アインの打ち合わせ用資料。カトキはじめ氏自らの手による ゼクの2面図。完全にモデラー専用の為に描かれた資料。



▶Photo STORYのプロップ担当モデラー 萩原義氏用への発注用設定。これは 輸送艦"コロンブス"の センチネル オリジナルの改修指定。

ここ数年の、キャラクター・モデラー諸氏による造型力の進歩は、文字通り目覚ましいモノがある。スケール・モデラーがその技術力を月進年歩で成長させていったのに対し、キャラクター・モデラーの急成長振りは、純粋に、驚嘆モノと言える。しかしその弊害として、キャラクター・モデラー特有の"奇型化"が表面化し始めつつある。

■キャラクター・モデルの"正解"

これまでのいわゆる「リアル・ロボット」というジャンルは、"リアル感"というファクターに対し、圧倒的なまでに一個性が働かった。これを称する時、良く言えば「キャラクター・モデルに正解は無い＝個個の楽しみ」という事にもなるが、この途方も無い広がりが、(たとえ端的と言えども)その解答や、又、そのヒントが表面化しても、それを"スタンダード"として認められぬ体制化を促していた事も、事実であろう。

とりあえず「ガンダム・センチネル」で試みたコンセプト・ワークとしては、「キャラクター・モデルなりの、3Dとしての正解を出す」という事だった。

これに対し、前述の「個々の中の解答を無理矢理一本化するのは、ファッショだ」的な見解も見受けられたが、感違いしないでいただきたいのは、それをユーザー・サイドに強要している訳ではない。まず、その定義付けを理解していただきたい。

送り手が一本化した際には、(それを許諾するか、否定するかは別として)"正解"は送り手側に存在し得る、という事である。つまり、『ファイブスター物語』で永野護氏言うところの「本当はこうなっているんです」というのと同じ事であり、クリエイター・サイドには、その表現しようとする物が頭の中に"形"としてある訳なのだから、その"形"の近似値を求める作業が、"正解"へ近ずける作業と言える。モデラーが自身の價値で、デザイン画を(体の良いコトバで言うところの)"アレンジ"(笑)して3D化するのは、その近似値を求める作業から外れてしまう訳だ。100人モデラーが居れば100通りの解答があって良いと思うが、(正直な話では)100 通りの正解は有り得ないというのは、ある程度は踏まえなくてはならない事だろう。

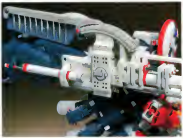
そして、そのクリエイター(デザイナー)の"正解"をねじまげてしまう程の価値を、モデラーが価値として、又は経験値として持ち得ているか? というのも、考えなくてはいけないテーマのひとつであろう。つまり、センチネルでのモデラーがモデラーたるベクトルは、「いかに"正解"の近似値を求められるか?」という部分で表現の場を与えられ、言わば方向性としては、スケール・モデル(注 ここでは、航空機やAFV、自動車などの模型についてのみ指す)のそれに極めて近い。

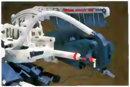
■"センチネル・ワークス"体制

かときはじめ氏描くところのデザイン画は、アニメーション用設定と比べれば"情報量"の多い物となっているが、それが3Dへトランスレーションする際に必要な要素の全て、ではない。「設定画」などというモノは、たかだかA4～A3サイズの平面(2D)に、鉛筆で描ける程度の情報しか持ち得ない。設定画の線をそのままトレースして3D化しても、それはスカスカな立

FEDERAL FORCE/
ANAHEIM ELECTRONICS "VMsAWrs" PROTO TYPE TMS
MSA-0011(Bst) ""PLAN303E" DEEP STRIKER

from a BANDAI 1 144 scale kit based
Modeling [illegible]

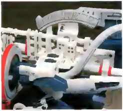


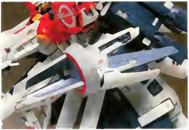


◀主砲後方から延びるエ[illegible]ー供給パイプは[illegible]テー[illegible]ドレ[illegible]ター内に入る。[illegible]質感と[illegible]メタルコート仕[illegible]

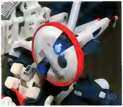
▲右側面の主砲取付部周辺。各々のユニット構成がハッキリとしていて、現実味がある。エレベーション・ギアと、その後方放熱板のディテールがスゴイ。

◀ディスク・レドーム表面のセンサーは、裏面にまで突き出る。エレベーション・ギア〜放熱板へのなだらかなスロープ注意。



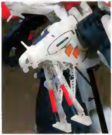


▲まるごと[illegible]を持[illegible]。後半部の表現は改修版である。

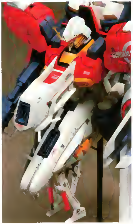


▲大型[illegible]直径[illegible]ある[illegible]型センサーの数が[illegible]さを演出す[illegible]

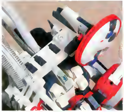
▼下腹部の増加パーツ下面には大型ランディングギアを装備。もちろん、スクラッチパー[illegible]

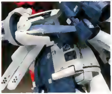


▼胸部、下腹部増加パー[illegible]ーターを装備。[illegible]方向作用によりトフィー[illegible]



▼背部プラットホームは[illegible]フレーム[illegible]ーチ（接点）が4個所取り付けられている。左側のディスク・レドーム・システムをセットしている。





▲メガ・[illegible]ー・システム後方ティアー[illegible]ーマルーバー[illegible]位置するエネルギー供給コネ[illegible]が確認出来る。

▲右側面形状。右側の脚部ブースター[illegible]改良型[illegible]ンを装備している。

◀計10発ものメイン[illegible]ビュー。4本の放射線状に広が[illegible]ント タンクが より巨大感を[illegible]いる。

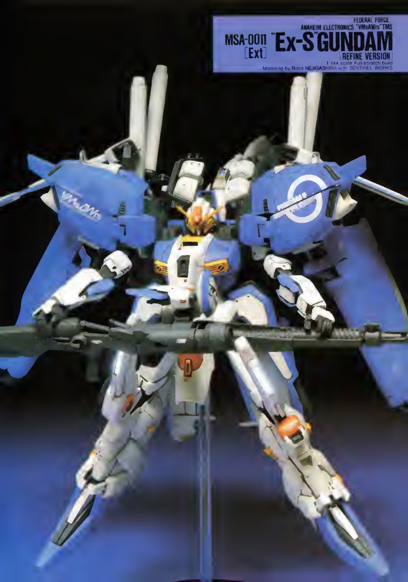
▼頭部が[illegible]も思わない[illegible]左肩の[illegible]System[illegible]ィプは[illegible]

FEDERAL FORCE
ANAHEIM ELECTRONICS "VMsAWrs"TMS

MSA-0011 [Ext] "Ex-S"GUNDAM

[REFINE VERSION]

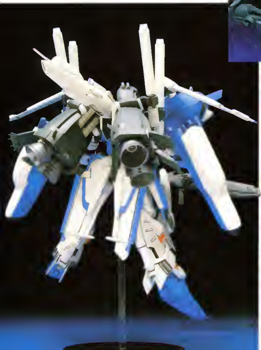
1 144 scale Full scratch build
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with SENTINEL WORKS

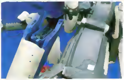


◀見ての通り、肩外装甲（ショルダー[illegible]ト）は、腕の可動平[illegible]に伴い可動（スライ[illegible]）。これは肩外装甲に限った事では無く、[illegible]フレーム式MSの特徴のひとつ[illegible]

▲外装甲[illegible]と異[illegible]バブル・フレーム方式MSをリアルに解釈した場合、骨格（フレーム）の可動に対し、外装甲が状況に応した挙動をする筈である

▶ヒ[illegible]接職[illegible]れる[illegible]ンス[illegible]





▲プロペラント[illegible]ユニットは、サイド・ジャケットを使って肩口に吊り下げられる。サブ・ユニット内部のモールドに注目!!

▼Iフィールド発生器（胸部増加パーツ）周辺のライン取りも、カトキ氏のラインを尊重した物となっている。頭部は、ワークス作例準キット[illegible]ーの物をディファイ

Ex-S [illegible]Sで言うところの フルアーマー フ[illegible]に置す攻撃・防御強化型重装MS形態である。[illegible]その重加ノ置は あくまでも機体と同時設計されたものであり、[illegible]周に重装うんぬん といった強引なシチュエ[illegible]ョ[illegible]生まれた形態で無いのが、他のフルアーマー フ[illegible]と一線を画する点である。あくまでもこのEx-Sも巡航形態であるGクルーザー モードをトランスファさせたMSモードであり 巡航形態があるが故 生まれたモノであると言える。Gクルーザー モード用に装置している開口サブ ユニット（プロ[illegible]ント タンク）を切り離さず、サイド ジャケットでムーバブル接続した状態のこのEx-Sモードが「真の」Ex-Sガンダムと言えるのかもしれない。

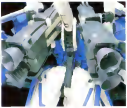
かときはじめ氏の手による「デザイナーズ グラフィックス シリーズ」にて発表されたリファイン版Ex-Sネット（決定稿、では無い）を、[illegible]氏をチーフモデラーとしたセンチネル ワークス モデラーにてフルスクラッチ。（イラストレーションはP236〜239に収録。）胴体を基準寸法としてバンダイ キットを使用し、残りの全ては基本的にフルスクラッチ。過去製作した（2年前の）ワークス作例用キャスト パーツが今作例でも重要なファクターを占めたのは、そのパーツ群が2年前の作品とは言え いかに適確なフォルムを有していたかの証明にもなった作例である。

◀ブ[illegible]サ[illegible]先端部め。同ユ[illegible]り大型化され[illegible]る為[illegible]装置と接[illegible]する同サブ ユ[illegible]ト[illegible]され[illegible]

◀MS時テー[illegible]各パーツ[illegible]モード の主翼[illegible]これを基 として製作[illegible]重装備量を[illegible]も有する[illegible]しなりとなった

▼テール スカートと共に見える マークはGコアのテー[illegible]ブースター ユ[illegible]トの[illegible]

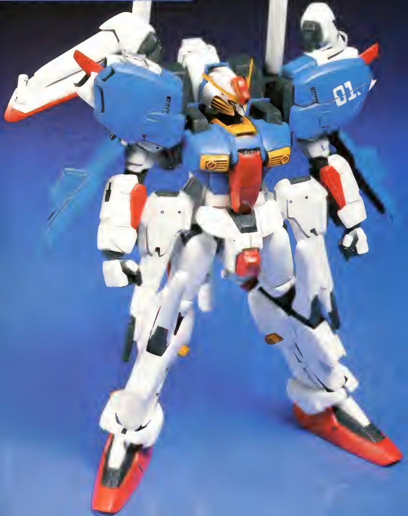
◀カ[illegible]て製作。[illegible]



FEDERAL FORCE"TASK FORCEα"
ANAHEIM ELECTRONICS'"VMs AWrs"TMS

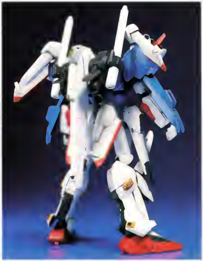
MSA-0011"S"GUNDAM

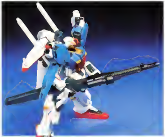
1 144 scale Full scratch build
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with SENTINEL WORKS

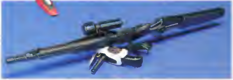


エゥーゴが秘密裏に進めたガンダム開発計画「プロジェクトZ」は、様々な試作案が提出され、Zガンダムのロールアウト後もアナハイム・エレクトロニクスを通して研究が継続された。ZZガンダムと同時期、ι(イオタ)ガンダム」のコード名で開発された機体が、Sガンダムである。旧大戦で活躍した名機RX−78のコア・ブロック・システムの再導入、そして合体・変形機構を有し、エゥーゴにおける究極のガンダム系MS構想の下[illegible]誕生した機体である。両腕・脚部に1機ずつ、計4機の熱核反応炉を有し、その為分離形態後の推力バランスの問題を解決した。又、各種追加パーツが機体の後発に合わせて設計されたのも特筆すべき点で、合体や変形への影響も非常にクリアーな物となっている。武装としてはオーガスタ研究所流出の技術によるインコム・システムを頭部に配しているのがまず[illegible]、大腿部ム[illegible]バ'ル・フ[illegible]エネルギー供給コネクターを持ち、各種ビーム兵器を接続出来る事が最大の利点。最も攻撃力の高いオプションとしてビーム・スマートガンが挙げられるが、これは右大腿部に本体を、左大腿部にエネルギー供給用のサポート・ユニットをセットし、これを体の前で結合して使用する。

MG誌上でのPhoto STORY連載[illegible]で必要となった、Sガンダムのキャスト・パーツ。マスター原型をデザイナーであるカトキはじめ氏本人が作り、それをボ[illegible]ト氏を中心とする数名でフィニッシュワークと持っていった。今回掲載のモデルはPhoto STORYのSFX撮影でボロボロになった物を、ホビーショーのプレゼンテーション&カタログ撮影用に先[illegible]リペアーした物。もちろん、このノ[illegible]ク[illegible]専用キャスト・パーツ[illegible]ンダイ[illegible]トの線が使用されている。







◀ビ[illegible]ートガン&エネルギー供給用サポート・ユニット。機体の2[illegible]

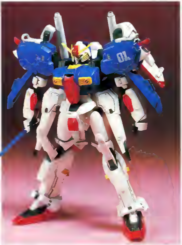
▶[illegible]サ[illegible]ス[illegible]を利用[illegible]西武俊影氏が製作[illegible]ワク[illegible]仕様。各所の[illegible]番間節等を再現している。

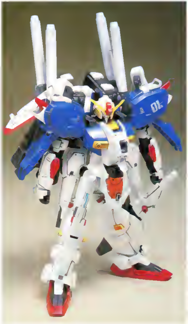
FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
ANAHEIM ELECTRONICS' "VMsAWrs" TMS

MSA-0011& 0011(Ext) "S&Ex-S"GUNDAM

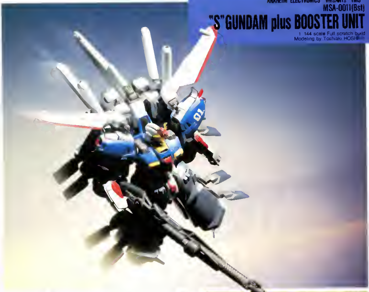
from a BANDAI 1/144 scale kit
Modeled by [illegible] with Miyuki TOMISHIMA

◀モデルグラフィックス誌第11号のカヴァーを飾ったSFX photo。本格的なムーヴメントはここから始まる。





バンダイよりリリースされた1/144スケールキットを、頭・胸部の改造、追加工作で、いかにワークス作例のキャストパーツに近づけるか、を念頭に置いた作例。基本となるSガンダムを冨氏が製作、後にリリースされたEx-S用増加パーツ部分を冨嶋氏が追加工作している。Sガンダムのインジェクションキットというモノに手を加える際、どこからどの様に始め、又、それに伴い起こる干渉など、昨年10月のリリース時期からその後の展開を考慮に入れての、データリング作例であった。この作例により得られたデータを用いて、P274〜収録されている『君にも作れる完璧版キット改造攻略法』のフォーマットが考案されている。Sガンダム、ブルーとコバルトブルー、ベースが確立化されたのも、この作例であった。



ANAHEIM ELECTRONICS "VMsAWrs" TMS
MSA-0011(Bst)

"S"GUNDAM plus BOOSTER UNIT

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HOSHINO

Sガンダム本体と平行し開発された増加パーツ群のひとつであるブースターユニットを脚部及び背部に計4個装着した形態。その加速性の高さから大型宇宙艦艇並の大幅な軌道移行を可能とし、例えば地球系軌道から単独で月軌道に達するだけの到達速度と加速度を有する、MA（モビルアーマー）並の戦略的MSと化す訳だ。又、テールスタビレーターと胸口のAパーツを攻撃作動腕として併用する事により、攻撃時による機動性も通常MSと比べ大幅に劣る事もなく、ノーマルにかわる連邦ガンダム系MSとしては異例とも言える、用途を限定した実に合理的形態であると称する事が出来るであろう。

ワークス作例展開用としてボンボン以下が製作したSガンダム素体のキャストパーツに、星野氏が造型複製したブースターユニットを装着し、加工した物。このブースターユニットは、後の九龍氏Ex-Sや雅谷川氏Gクルーザーにも切り詰めて使用されている。加えて、同ブースターはバンダイキットの設計にも活用された。

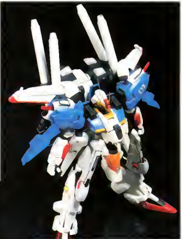
FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS "VMsAWrs" TMS

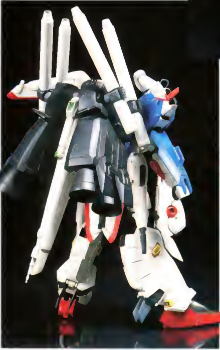
MSA-0011[Ext]"Ex-S"GUNDAM

1/144 scale Full scratch build
Modeling by [illegible]

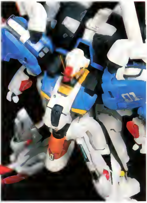
ト[illegible]イシス・メ[illegible]ア[illegible]よ[illegible]るガンダムであり、計[illegible]個の強化パーツが追加装備されている。胸部パーツは、変形機構の構造的補強とIフィールド発生器を兼ねる。これはコクピットブロック周辺だけにビームバリアーを生じさせてパイロット保護に努めるメガ粒子兵器の応用である。両膝に1基ずつ納められているリフレクター・インコムは、有線でコントロールするインコムの一種で、強力なIフィールドを発生させ、そこへ発射されるビームを反射して目標を攻撃する。Ex-Sガンダムでは[illegible]でも[illegible]のSガンダムに比べ[illegible]日[illegible]増し[illegible]ま[illegible]ク[illegible]推力が強力[illegible]量を増しているので[illegible]機動性は[illegible]ている。

これも前出の[Bst]型と同じく、ワー[illegible]作例用キャスト・パーツを用いてスクラッチした作品。Ex-Sガンダムは、言わばSガンダムにおけるフルアーマー化であり、その方面での見映えを優先し思い切ったバランス変更箇所も見受けられる。尚、初出時にはリフレクター・インコム・ユニットは未装備であった為、今回収録の際は改定版を装備した。





▼Iフィールド発生器周辺は、九鬼氏独特の[illegible]所[illegible]と較してみ[illegible]



▲初出時は「も大型化[illegible]」STORY時に改造され[illegible]最新稿では再び形状（と言うよりはコンセプト）が大きく異なる物[illegible]ている。

FEDERAL FORCE"TASK FORCE α"

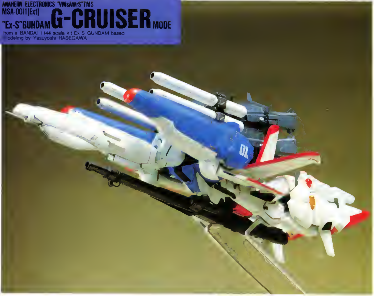
ANAHEIM ELECTRONICS "VMsAWrS"TMS

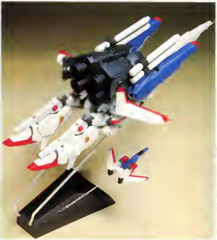
MSA-0011[Ext]

"Ex-S"GUNDAM G-CRUISER MODE

from a BANDAI 1/144 scale kit Ex-S GUNDAM based

Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA

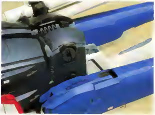


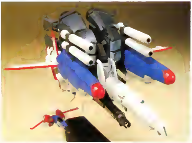


Ex-Sガンダム状態からトランスフォームした巡航形態"Gクルーザー"モード。素となるSガンダムに強化パーツを装着して得られる形態である。変形の際に大きな負担となるコア・ブロックに集中する荷重、この負担を減らす為に増加パーツを装備する設計思想である。つまり、Ex-Sガンダム形態というのは、このGクルーザー・モードあっての形態であり、Gクルーザー思想から導き出された増加パーツ群に武装を施した物なのだ。MS形態時、テール・スカートに位置するBパーツ主翼が展開され、テール・スタビレーターが機能となる。トランスフォーム後は実に全長43mにもなり、そのシルエットはとても元がガンダム・タイプのMSとは思えぬ優雅なフォルムを持つ。加えて、このGクルーザーへのトランスフォームは、各パーツ分離形態と全く違った可動を多数有する事も、特筆すべきポイントであろう。

Photo STORY連載時に、ワークス作例用キャスト・パーツにてGクルーザーをフルスクラッチした長谷川氏による、バンダイ・キット・ベースによるリトライ作品。かとき氏によるパーツ展開図（P.282収録）によってリファインされた箇所も含め、徹底的に手を加えている。キットをベースにした事で精度的にも向上した。コバルト・ブルー・ベースの"Sガンダム・ブルー"が美しい。

▼ブースター・ユニットの、エネルギー供給用コネクターのモールド。又、ブースターの上・下部の推力可動部のモールドにも注目。





▲[illegible]に装備されるアフターバーナー増加パーツ。足の裏もキチンとモールドされている。リフレクター・インコム・ユニット形状も最新稿版である

▼ブースター・ユニットを外すと、中にはもちろんGコアが収納されている。

▶ビーム・スマートガンを外した状態。背部パーツがグイッと回り込んで来ているのがハッキリとわかる。

FEDERAL FORCE TASK FORCEα
ANAHEIM ELECTRONICS TMS FIGHTER MODE

G-Attacker,G-Bommer,G-Core

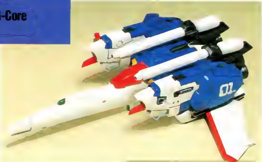
1/144scale Full scratch build
Modeled by [illegible]

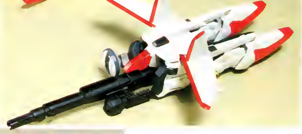
Sガンダム上半身及びリフレクター・パック部が変形した物が、Aパーツ（Gアタッカー）と呼ばれる。MS形態時機首に収納されていたテール・スタビレーターは、2関節を用いた所から繰り込み機首となる。故、Gクルーザーの変形パターンを全く異とする。両機の変形は実に合理的で、エンジン自体が各関節を軸に180°回転し、残ったフェアリング部で脚をカウリングする。搭乗員は、ジン・ケノブト中尉。

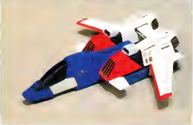
同じくSガンダム下半身が変形した物が、Bパーツ（Gボマー）である。ふくらはぎ部に熱核ロケット・エンジンを搭載し、脚裏側の可変ノズルから推力を発生させる。エンジン自体がムーバブル・フレームの一部分を形成しており、特に脚部外装はムーバブル・フレーム式でない、レール・スライド式の可変機構を用いて整流効果を高める。搭乗員は、テノクス・ウェスト少尉。

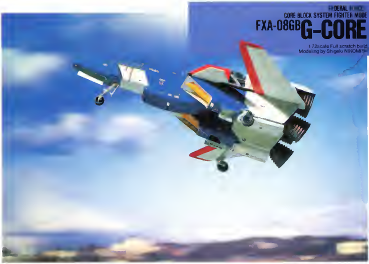
Sガンダムのコア・ブロック・システムが展開した物をCパーツ（Gコア）と呼ぶ。コアの名前通り、MS形態からの脱出時には、A、B共パーツのコクピットをもセットしてパイロット3名が同時に脱出出来る機構を持つ。双胴の推進機ブロックと、前進翼がチャームポイント。搭乗員は、ジョウ・レーン少尉。

連載初期用のオリジナル・キャスト・キットを用いてA、Bパーツを製作し、Cパーツに関しては完全なフルスクラッチとした。尚、作例のCパーツはMGOCK（モデルグラフィックス・オリジナル・キャスト・キット）№2のオマケとしてリリースされた最新稿版を、ディテールUPしている。









FEDERAL FORCES

CORE BLOCK SYSTEM FIGHTER MODE

FXA-08GB G-CORE

1/72scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA

▲主機ブロ[illegible]トの奥[illegible]ノが確認出来る。

[illegible]なるいわゆるコア・ブースター[illegible]RX-78やMSZ-010と同じく飛行形態として射出[illegible]が可能である。基本思想や可変機構においては歴代コアファイターに準ずるものの、外観上の大きな相違点は一見奇妙に見える双胴の推進機ブロックだろう。コンパクトな推進機ブロックの中には片側で2機の熱核ジェット/ロケット・エンジンを巧みに収納しており、又、短距離離陸用の吸気口を上面に配している。もうひとつの外観上の特徴としてはコア・ファイター初の前進翼をセットしている点[illegible]小型の[illegible]る。

モデルは1/72スケールのフルスクラッチ作品。いわゆる[illegible]ックター・モデ[illegible]らしさでは無く、本当に「スケールモデル」のらし[illegible]った物から[illegible]良く理解る仕上がり。基本工作はオーソドックスなプラ板工作だが、エアモデラーならではの[illegible]スゴイ!

▼主機ブロックの上面に位置するア[illegible]る短距離離陸用の吸気口。MS形態時のアイドリング用インテークを兼ねる。

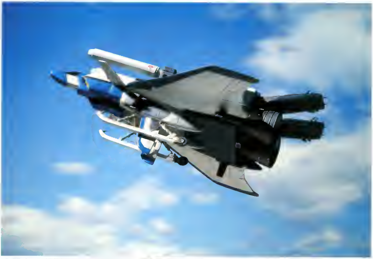
FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN
FXA-08GB[Bst]

CORE-BOOSTER"0088"

1:144 scale Full scratch build [BANDAI kit and Original kit conversion]
Modeling by Toshiaki HOSHINO

旧大戦終了から7年後、アナハイム・エレクトロニクスで開発されたSガンダムは、オプション・パーツも併せて開発されたMSであり、コア・ブロック・システムも含め周辺機材における幅広い戦術システムの実験でもあった。Sガンダムの脱出システムでもあるGコアは、旧大戦V計画のコア・ファイターと同じく単体としても高性能な宇宙・大気圏内戦闘機であったが、あくまでも脱出システムとしての延長上にある機体である。そこでMSのブースター・ユニットのパーツをあらかじめ共用にしてシステムの単純性・運用性を高めたコア・ブースター・プランが用意されていた訳である。

Sガンダム用ブースター・ユニットのパーツを加工し、ワークス制作用キャスト・パーツのGコアを使用してのスクラッチ。ブースターは幅詰めやスロープ修正等、形状的にも煮つめられている。カラーリングは赤系を抜いて、寒色系でまとめあげた。



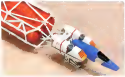
▲機体下面。Gコアとの接続部後方にあるノズルは、Gコアのノズルを利用したノズル。短距離での離陸やピッチ・コントロールに用いる。ランディング・ギアは飛行中パンタグラフの様に折りたたまれる。

▼主翼は上・下面共にゆるやかな円を持ち、意外と厚く、また面積も意外に広い

FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN
FXA-08GB[Bst]Ex

CORE-BOOSTER EXTENDED"0088"

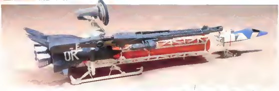
1144 scale Full scratch build[BANDAI kit and Original kit conversion]
Modeling by Bond NEJIGASHIRA

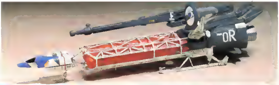


◀Gコア・ブースター・ユニットは、フレーム・ユニットを介して装備される。Gコア・エンジン・ブロックの、赤のタービン・ラインが全体を引き締めている。

Gコアを利用したコア・ブースター・プランは、その仕様を限定した物とせず、様々な形態が考案され、これもMSと同時進行で開発されている。大気圏内用主翼ユニットと並ぶオプションとしては、長距離・長時間ミッション用がある。これは、ブースター・ユニット前半の汎用スペースに収納されるアダプター・ユニットのフレームを延長し、延長したタンクには大容量のプロペラントを搭載した仕様。当時連邦にとっての脅威のひとつであったアクシズを、地球軌道の外で迎え撃つ局面も想定した宇宙戦闘機として開発された。

文字通り"リアル"な設定とフォルムを有するエクステンディッド仕様を、忠実に再現。延長されたプロペラント・タンクをセットするトラス構造フレームなど、ITCメカ顔負けのシャープな仕上がり。ブースター・パック部は形状修正やビームスマートガン、ディスクレドームなどもポイント。カラーリングは、スペースシャトルの増加タンク風に塗られたプロペラント・タンクと、NASAのテスト機的なスマートな配色とのマッチングが面白い仕上がりとなっている。





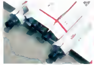
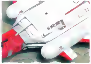
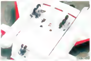
FEDERAL FORCE/ CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN

FXA-08GB[Bst] CORE BOOSTER"0079"

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH

U.C.0079年、地球連邦軍は"V計画"の脱出用ユニットとして開発されたコア・ブロック・システムを利用し、ジオン公国軍の地球上陸に対する制空戦力としての航空機を開発するプランを実行に移した。一年戦争当時、ジオン軍MSを凌ぎ返す為のMS開発と生産集中は、航空機開発に充分に力を賭す事を妨げ、又、MSやミノフスキー粒子によって大きく変化した戦略・戦術の丁度変遷の時期でもあり、変則的な対策に追われてのプランであった。コア・ファイターを流用する事により、性能・コスト両面の[illegible]な機体に兵装・燃料の搭載量を大幅にUPさせたブースター・ユニットを装備した。

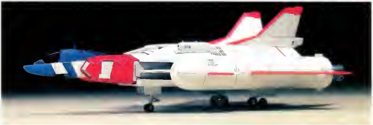
カトキハジメ氏による[illegible]イト版コア・ブースター設定をフル[illegible]チ。同スケールのキットはあくまでもパーツとしてのみ使用されており、その理由は一目瞭然、各所バランスはカトキ氏タッチの、いかにも航空機然とした物となっており、アニメーション・メカ然としたキットはほぼ使えない。一年戦争当時のメカを"今"作る必然性を感じさせるその自然なテイスト"それ"こそまさに"UP TO DATE"!!

▲現物のサターンVロケット等を参考に[illegible]ルUPされたノズル基部。

◀3列（左右で6列!）のおびただしいスリット。スリット幅は0.35㎜位(!)スケール感演出にはもってこい。

▶キチンと工作されたランディング・ギア。ウェザリング、ヘイ×3やデカールの貼り方、ターピンラインがズバリ航空機を演出する。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS' TMS COCKPIT

"S"GUNDAM'S LINARSEAT

[illegible]

[illegible]は全機種が導入し[illegible]この全天候型モニタ[illegible]ステムである。パイロットの生存率を向上させる[illegible]脱出ユニットを兼ねた作りの物が多いが、[illegible]ガンダムの様な高級機ではコア・ブロック・システムに同シートを導入している。全天候型モニターは、機体各所のカメラからの映像をコンピューターが再構成したCG画像で、パイロットの視点で歪みが無くなる様になっている。このアーム・レイカー操縦型はUC0087年末頃に開発機MSZ-006C1とMSA-001から試験的に導入された。

[illegible]トはプラ板による工作。R&Rの[illegible]はファントによるスクラッチ。ヘルメットバイザー面はおもいっきりグロス仕上げとし、塗りみと質感の違いを狙っている。

▲パイロット[illegible]はジョウ[illegible]ル[illegible]フィ[illegible]ギュア[illegible]。右腕には[illegible]OMBAT COMPANY（第10MS戦隊）のパッチが貼られている。

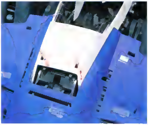
FEDERAL FORCE／
ANAHEIM ELECTRONICS' "VMsAWrs" TMS

MSA-0011"S"GUNDAM

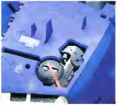
1/20 scale Full scratch build
Modeling by Takayuki HAYAMA ["S" GUNDAM]
[illegible] [FIGURE MODEL]

[illegible]

◀▲作業中[illegible]



▲[illegible]



▲[illegible]

▶[illegible]

GUNDAM System

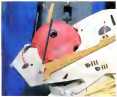
▲[illegible]メカを露出させ[illegible]に貼られている[illegible] [illegible]EMOVE BEFORE FLIGHT[illegible]出撃前には[illegible]という[illegible]封印テープ。REMOVE BEFORE FLIGHT[illegible]ている。

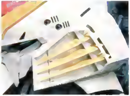
◀"GUNDAM S[illegible]"ロゴ[illegible]なるとイン[illegible]を使用し[illegible] CAUTION [illegible]

GUNDAM System

▲胸部前方へ[illegible]移動もあ[illegible]又 胸バーと接合する時のロック機構も再現されている。

▼イ[illegible]も[illegible]タイ[illegible]主機。[illegible]なって[illegible]





▲[illegible]

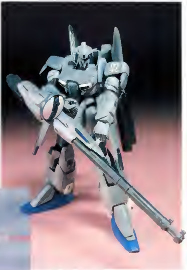
FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus [VARIABLE MODEL]

1/144scale Fullscratch build
Modeling by Mitsuhiko HOSHI

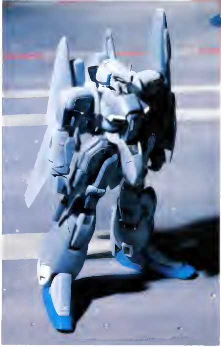
U.C.0087年、ノン・オプションで大気圏への再突入が可能なMS、MSZ-006"Zガンダム"がエゥーゴの手によって完成を見た。これをエゥーゴの支援組織カラバが大気圏内戦用に改修し、少数ながらも量産ラインに乗せた物がMSZ-006A1(MSK-006) Zplusである。そして、そもそも量産性を高める為に大気圏内専用機として再設計されたZplusであったが、そのトランスフォーマブル機としての成熟された完成度が重視され、再び宇宙へ解き放たれる事となった。C1型はA1型を大気圏外仕様機とした物で、主翼も熱核ロケット・エンジンに交換されている。又、ウイング・バインダーとテール・スタビレーターの間に小型の熱核ロケットを計4基納めたバック・パックも装備された。武装としては、A1型の段階で採用された大腿部ムーバブル・フレーム基部のビーム・ガン2門が固定武装とされている。C1型のオプションとして最も特徴的な物としては、変形用サブ・ユニットと一体型となったビーム・スマートガンが挙げられる。このスマートガンを装備したまま、ウェイブ・ライダー・モードにトランスフォームが可能であり、実に運用性に秀でる。

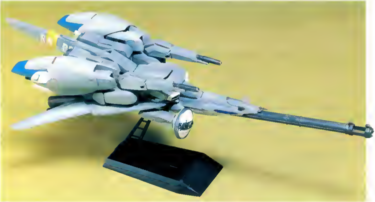
モデルは、1/144スケールの組み変え変型可能作例。そのほとんどのパーツが、無発泡ウレタンのブロックから削り出しによる。そのモデルにビーム・スマートガン設定がUPした後に追加工作を施した。この際、バック・パックなども完全にリファインされている。この作品は完全なワンメイクなので設定画は存在しないが、このZplus作例の写真を元に、バンダイ・キットが設計されている。

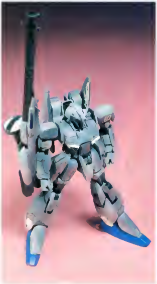


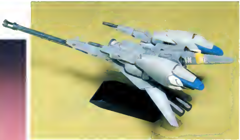
▲ビーム・スマートガンを右腕のラッチに装備し、射撃姿勢を取る。ビーム・スマートガンは変形用サブ・ユニットも兼ねる。

◀左腕に標準装備型（変形用）サブ・ユニットを装備し、アラート・ハンガーに待機するZplusC1型。









▲MSモードから頭部、両腕を含む上半身を外して、組み変えて変形させたウェイブ・ライダー・モード。思い切った組み変え方により、1/144スケールながらプロポーションは崩れない。

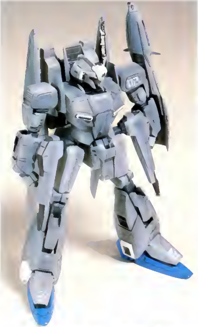
FEDERAL FORCE／ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006 C1, C1/2 Zplus (MS MODE)

from a BANDAI 1/144 scale kit plus Model Graphix's Original cast kit
Modeling by Kenichi KURYU plus Bond NEJIGASHIRA

Ｚplusには、その生産数に対し比較的多くのバリエーション・モデルが存在する。これは純粋なバリエーションと同時に、最新型モデルに順次変更していく途中のモデルなどが存在する為である。このC1/2型は、大気圏内モデルであるA2型の頭部（ハイ・メガ・カノン・テスト型）をセットした物で、登録区別の為にC1/2と呼ぶが、その他の箇所に具体的な変更点は無い。又、このC1/2の元となったC1型も、フロント・アーマーはA1型と同様の物をセットした旧タイプであり、故にビーム標点が現行C1型よりも[illegible]い物となっている。

バンダイ・キットをMSモードに固定し、MSモードのプロポーションのみを追求した非変形モデル。製作は九頭氏。この完成品に、MGOCK（モデルグラフィックス・オリジナル・キャストキット）No.1の『Zplusディテールアップパーツ・セット』（原型・あさの＋長谷川＋伊勢）を利用して、更にディテールアップしている。追加工作はボンド氏による。



▲▼MGOCKパーツによる変形用標準型サブ・ユニット。パーツは一体成形によるもので、作例はペイントしてアンテナを[illegible]したのみ。

◀▶C1型にA2型用頭部パーツをセットしている。ハイ・メガ・カノン部及び耳に相当する部分は、白色にペイントされている。A2型頭部はMGOCKパーツ。

◀アンテナ[illegible]トに組んでもこの完成度のMGOCK版頭部。

▲大腿部ビーム・[illegible]ン及びフロント・スカートもMGOCKパーツ。大腿部～は、バンダイ・キットのパーツよりも2回り程大型化されており、加えてシャープさも増している。

FEDERAL FORCE "TASK FORCEα"/
ANAHEIM ELECTRONICS VARIABLE MS ANO WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus (WR MOOE)

from a BANDAI 1 144 scale kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA

[illegible]ト時し[illegible]ーマーを有[illegible]インダー案を採用し[illegible]れはMSN-100"百式"に装備されて[illegible]機の働きをし、又、WRモード時には、VG翼(可変後退翼)として、テール・スタビレーターと共に機体の姿勢制御を行なう。又、総力し[illegible]ティング手続きを行なう必要があるが、[illegible]ト機と同様に標準装備のまま大気圏内へ突入出来る唯一のMSである。機体番号[illegible]ングマン[illegible]ェイト少尉機。

左ページのMSモードとペアで製作されたWRモード固定の無変形モデル。機体上下厚を薄くする事だけが「飛びそう」だという短絡的工作を避けた正攻法のディテールUP工作を用いている。テール・スタビレーターは基部及び本体形状共に大改造、機首及び胴身も設定画に近ずく様[illegible]大幅に[illegible]ファインされた。

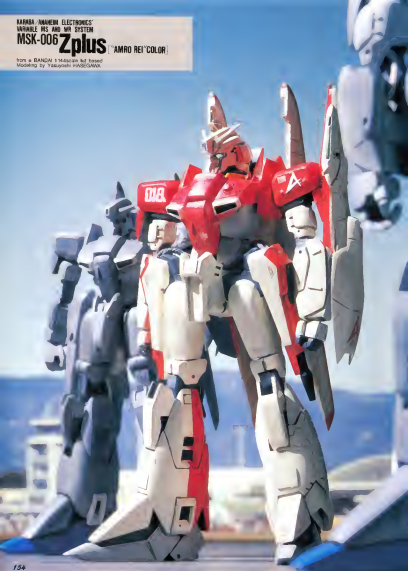
▲機体裏面の[illegible]ハイダー[illegible]は、プロペラント・タンクが装着されている。

◀超広角レンズで見るZ plus。Me262A-1a/U4と印象がダブる。テール・スタビレーターのBf109的カラーといい、強大戦略的な雰囲気も漂う。

KARABA/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSK-006 Zplus ["AMRO REI"COLOR]

from a BANDAI 1/144scale kit based
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



▲[illegible]

▼左肩にも[illegible]マーク[illegible]も[illegible]故[illegible]て[illegible]3特例[illegible]右肩[illegible]

[illegible]が1MSの量産化計画は[illegible]エ[illegible]の支援組織カラバが単独で行なった。大気圏突入装備を必要としない長距離侵攻を主眼においた改良機として誕生したのが、MSK-008である。(カラバでの形式番号がMSK～であり、連邦ではMSZ-006A1。)カラバはこのZplusだけで構成される強力な特殊部隊編成を計画し、ガルダ級アウドムラへ最初のZplus飛行隊18TFASを配備した。この18TFAS飛行隊長は、旧大戦伝説のエース、アムロ・レイ大尉であった。MSK-008の基本塗装はWRモードを基本とした典型的なロービジビリティ塗装であるが、アムロ・レイ大尉機を含む3機は、編成後数度のリペイントを繰り返し、デモンストレー[illegible]カラーとも見えるテスト機的カラーを施されている。写真の白とオレンジ色に塗り分け[illegible]ロ機は、3度目の[illegible]よるものである。

[illegible]ダ[illegible]オ[illegible]ス[illegible]Zplusの設定画のプロポーシ[illegible]近づける[illegible]徹底改造。人型を多少外したプロポーションがこ[illegible]カーーノンクはF[illegible]試作6号機をイメージするテスト機風2色塗り分け[illegible]胸部及び標準型サブ[illegible]ユニット[illegible]大腿部ビーム[illegible]カ[illegible]ン[illegible]フロ[illegible]ト[illegible]スカートの4点は、この後全面改修を[illegible]てMG[illegible]O[illegible]C[illegible]Kパーツとなっている。

▼WRモードを基本とする[illegible]MSを[illegible]ト時[illegible]るKARABA AIR FORCE[illegible]字。胴白体の[illegible]を全き際[illegible]

KARABA AIR FORCE

▶WRモードは[illegible]1/20スケール[illegible]。安藤賢弘氏の原型を[illegible]機綿氏がアムロ[illegible]チャー[illegible]した物。

FEDERAL FORCE／ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C4 Zplus (VARIABLE MODEL)

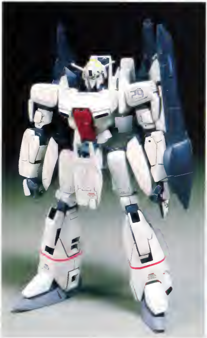
from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Nobuhito TAKAHASHI

◀可変式というハンデをしょいつつ、ここまでフォルムをまとめあげたWRモード。白、[illegible]2色のカラーリングが新鮮！

▲広角レンズでせまると、まさに異形のウェイブ・ライダー！ 赤V字型の[illegible]フォルムが美しい

プロト006型、つまり俗称"Zガンダム"の量産機であるZplusは、その外観的特徴点としてMSモード時ウイング・バインダー式にセットされるVG翼が挙げられる。これはANBAC概念をも取り入れWR&MS両モードで有効に生かされるが、大気圏上層での機動においては、プロト機のフライング・アーマー型バインダーに劣[illegible]大気圏上層部を極超音速飛行する際に[illegible]にかかる[illegible]展開[illegible]無理が生じる。故、低軌道～大気圏上層を守備範囲とする目的で、[illegible]ウェイブライダー形成出来るフライング・アーマーを装備したC4型が設計された。

モデルはバンダイ[illegible]キットをベースにした可変モデル。変形用サブ・ユニットを始め、フライング・アーマー等はスクラッチによる。変形も[illegible]アイディアとギミック[illegible]キット[illegible]と[illegible]



▶頭部、肩部には黄色のストライプが入る。STAR WARSのXウイング・ファイターがそのイメージ[illegible]

▼このモデルは、WR[illegible]のプロポーションの[illegible]を[illegible]した、WR固定モデル。[illegible]にして、永久保存一[illegible]

FEDERAL FORCE & KARABA／ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006AI, AIB, B, BN, PROTO. and CI(Bst)

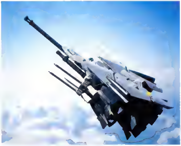
Zplus VARIATION (WR MODE)

1/220 scale Full Scratch build　Modeling by Masahiro ANDOH(AI B PROTO)　Masahiko ASANO(AIB)　Shigeki NINOMIYA(BN)
From a BANDAI 1/144 scale kit based　Modeling by Masahiro ISE plus Miyuki YOKOSHIMA(CI-Bst)

WRモードに限定して製作された[illegible]バリエーション群。AIB BN C1[illegible]先行の後付け設定企画である。[illegible]勢氏の1/144可変型完成品[illegible]ットを装着した物。一方[illegible]1/220は、安藤昌弘氏製作の1/220A1型WR版を複製し、それをベースキットとして製作されている。

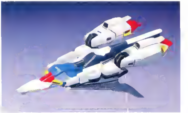
■TYPE 006 C1(Bst) "HUMMING BIRD"

Zplusのムーバブルフレーム構造を最大限利用し、MSA-0011と同時開発されたブースターユニット×4を手足の代わりに装着するプラン。MSA-0011[Bst]形態の僚機として計画されており、WRモードのみに仕様を限定した超高速攻撃機である。愛称は「ハミングバード（はちどり）」。



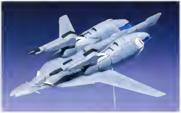
■TYPE 006 PROTO

U.0085年、エゥーゴは連邦内のティターンズの専横的[illegible]に備え、高性能MSの開発を依頼した。ア[illegible]もう一つ、WRに変形するTMSが存在し、PROJECT Z の名の下に開発が始まった。ノ[illegible]アロー降下作戦直後には1機が試験的に実戦[illegible]を踏めて[illegible]る。



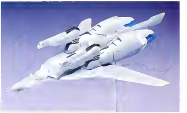
■TYPE 006 A1

プロト機の潜在能力に期待をかけ、006系を量産・採用に踏み切ったカラバが開発した機体。地上戦のカラバにとって不要な宇宙活動用システムの省略で大気圏内運用に適したライフル・バインダーの採用、2門のビームカノン追加などにより、同系[illegible]ながら外観はプロト機と[illegible]変化[illegible]。



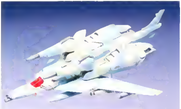
■TYPE 006 B

カラバ初のTMSであるZplusのパイロット機種転換訓練用に造られた複座機。カラバでは当時TMS操縦経験のあるパイロットはわずか、空中での変形など複雑なGのかかる操縦は、シミュレーター訓練だけでは充分とは言えず、TMS練習機としてA1型から何機かが改造された。



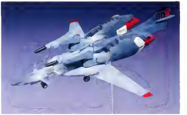
■TYPE 006 AIB

A1型を攻撃機として改良した機体。C型と同時期にA型後継機として提出されたプランであり、予算枠から量産には至らなかったものの数機が生産されている。機首には6門のガトリング砲を有し、VG翼下面には左右計4箇所のハードポイントが設けられている。機体下面[illegible]は対地攻撃に[illegible]可能。



■TYPE 006 BN

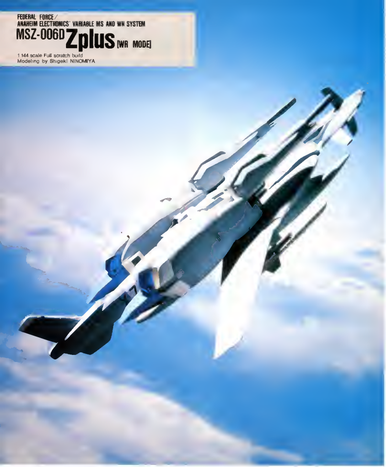
A1型に対地・対艦攻撃任務により適した改良を加えた攻撃機。主翼と垂直安定板は大型化され、機首センサー類は任務に適した物に交換。目標までの低空侵入、攻撃[illegible]離脱の振舞い等にチューンされた。更に飛行用サブユニットには単発ファン・ジェットエンジンを2機搭載する。



FEDERAL FORCE/
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

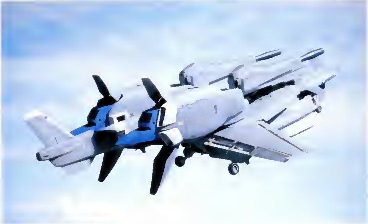
MSZ-006D Zplus [WR MODE]

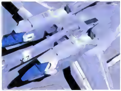
1/144 scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA



エゥーゴが地球連邦を掌握後、連邦軍はカラバにて開発されたZplusを少数採用に踏み切った。宇宙空間での使用が目的であった為に大気圏外使用を限定したC型が開発され、それに伴なう改良化はZplusをより洗練されたTMSへと導く事となった。又、同時に連邦軍は大気圏内仕様機としてアナハイム・エレクトロニクスよりA型を購入、より一層の改良が続けられた。C型のパワーとA型以上の機動性を持った改良機、これが連邦軍がアナハイム・エレクトロニクスに要望した条件である。C型で追加されたバックパックを、大気圏内仕様として熱核ジェット・エンジンに組み変え、出力の増加とC型以下の軽量化を図る。変形用サブ・ユニットにはサブのジェット・エンジンを組み込み、ベクタード・ノズルをしてSTOL性能も得た。テール・スタビレーターにはバーチカル・フィンを加え、肩付根付近には、A型のボーテックス・ジェネレーターに変わるフィンを装備。腕部にはピッチング及ヨーイング・コントロールの為フィンを計4枚に増化。これらの改良により先の性能を得るに至ったA型改良機は"D型"として完成を見た。アナハイム技術陣はこのD型に大きな期待を持ち、連邦軍も正式採用を決定。対ネオ・ジオン軍との対決を間際の了解として控えた連邦軍は、対地上軍の制圧用にD型の配備を開始した。後にこのD型を再び宇宙に置き換えるべく、バックパックをC型と同様の熱核ジェット・ロケットに組み変えた改良機も生産される事となる。

カときはじめ氏が『デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ』にて発表した"エア・クラフト"としてのZplus TYPE"D"。先のPLAN303Eが、いわゆる巨大メカ・モデラーへの挑戦状なら、このD型はエア・クラフト・モデラーへの挑戦状であった、と言えるだろう。航空機のスペシャリストであるカとき氏に対決(?)出来るのは、やはり"宇宙で唯一、キャラクター航空機を、キャラクター性を生かしつつ本格的エア・モデルにトランスレーション出来る男"、二宮氏をおいて他には居ない。キットのC型を購入し機体概念の説明から突入した二宮氏は、D型における全パーツを構造的に位置付け、完璧エア・クラフトとして処理。過去のZplus作例をも否定する事無く『キャラクター・モデラー』『エア・クラフト・モデラー』両方のスタンスにおいての"究極のZplus"をロール・アウトさせた。主翼は、VG翼可動と下反角上反角の2種を差し変え式で製作。また、主脚の工作も見逃せない。

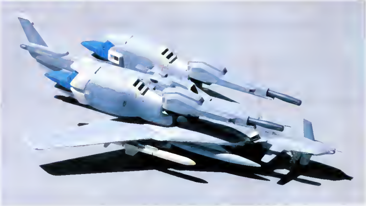




▲迎え角を取り、着陸姿勢に入るD型。VG翼は最小角にされ、フラップ、前縁スラット、フラッペロンが開かれているのがわかる。又、MS形態時に脚となる推進ユニット後部、エア・ブレーキとしてフェアリングが展開状態となっている。

◀推進ユニット（MS形態時の脚部）に挟まれるバック・パックも、熱核ジェット・エンジンを搭載、二次元ノズル方式である。テール・スタビレーター付根周辺にあるフィンは、A型のボーテックス・ジェネレーターに相当する物。

▼VG翼を最大角に後退させたD型。グローブ下面にはプロペラント（ドロップ）タンク、VG翼下面にはピボットがあり、対艦攻撃用2段式ミサイルを配している。MS形態時大腿部に位置するビーム・カノンはA型の物より大型化され、強化されている。



◀機首のフィンは、ピッチングとヨーイングの両コントロールを向上させる為に4枚に変更された。[illegible] 一見レシプロ機を思わせるようなシルエットを持つ。変形用サブ・ユニットから前脚を出した状態。

▶同変形用サブ・ユニットはサブ・エンジンを搭載。ベクタード・ノズルを後端に持ちSTOL性能をも得た。主脚は機体が重い為にダブルとなっている。

地球連邦軍　大気圏内用量産型可変MS

MSZ-006D

Zplus［WRモード］

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER　二宮茂樹

■GRAPHIC　P158〜160　■ROLL OUT　1989 JULY

今までセンチネルに限らず、作ってきたガンダム作例のすべてが航空機でした。もともと飛行機屋ですのであたりまえといえばあたりまえなのですが。ですから、今回が私にとって初めてのMS作例になるわけです。といってもごらんのとうりTMSのWR形態ですが。ははは。

MSが大気圏突入または、大気圏内を飛行するためにその形を変える。しかし変形した形が航空機に極めて近くてもそれはあくまでMSであって航空機ではありません。飛行に必要な翼などがついていたとしても、飛行に不必要なものが多すぎます。それらは空気抵抗となり飛行の妨げになります。しかしそれらが空気力学上問題なく処理され　また機体全体のバランスがとれていて、適切な操縦装置が取付けられていればそれは飛行可能であると思われます。NASAがスペース・シャトルのためにリフティング・ボディの研究をしていたとき、技術者のひとりは「適切な角度と速度がわかれば靴でも飛ばせる。」と言ったそうです。まあこれは少しオーバーとしても頭ごなしにこれは飛ばないと決めつけることはできないと思います。つまりある程度航空機の知識を持った者が作ればたとえMSであってもいかにも飛びそうな仕上がりにまでもっていけるわけで、それが私をセンチネル・モデラーに起用した理由だと思います。

最初にGコアという架空の戦闘機を仕上げ、そして今回の“D”に至ったわけで前記の試みはある程度成功したのではないでしょうか。飛びそうでしょ？　飛ぶんですよ、飛べますよ！

■制作

Gコアの時はほったらかしで作らせてもらったのですが今回この“D”のプロポーションに関しては図面の段階から厳しいチェックを受けました。図面で2回修正を受けたあと、製作に入ったのですが、ここでも3回改修の指示がでてしまいました。今回、かなりのテイル・ヘビーになりそうだったのでほとんどの部分をヒートプレスで中空にしなければならず、ということは3回の改修で木型も3回作り直しているということになります。とゆーわけでよそーどーり納品は一番最後でした。みなさんごめんなさい。今回、なにがショックだったといったらあの牛久保（なぜかあのがつくのです）より遅かったということで　精神的にかなりのダメージを受けました。（ほんとだよ　牛久保くん！）とゆーことで各部分を見ていきましょう。

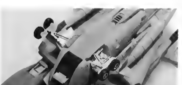
■胴体

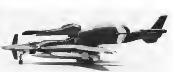
つまり、MSモード時の胸、及び、飛行用サブ・ユニットにあたります。左右一体でプレスしたグローブの中央にキットの胸パーツを埋め込みます。胸パーツはあちこちに切り込みを入れ、平べったくしてありますが　基本的な寸法はそのままです。これは、ゲージ・パーツとして使ってあり、これを基準にして各部分の大きさを決定してあります。また、各部分かなり大きめに作り直していますが、このパーツによって1/144スケールということができるのです。

飛行用サブ・ユニットですが、今回一番デザイン的に悩んだところです。後部に熱核ジェット・エンジンと主脚を収納しているため、かなりのボリュームになりました。輸送機風の処理をしてあります。インテイクはイラストより増やして3つ。中央の物は補助の小型ジェット・エンジン用という設定です。ほとんどみえませんが、脚もちゃんと入っています。ギアは差し換え式で、前脚部は収納部ごと取り換えるようになっています。前脚はハセガワ1/72ミラージュF1、主脚は同じくF8クルーセイダーの物をそれぞれ流用してあります。機首の甲にはコクピットのうしろあたりまでぎっしりと鉛玉が仕込んであります。グローブの下面にはサブ・ユニット及び　脚をカバーするように整流板のようなものをつけました。これはかとき先生のアイディアです。なんからしくていいですね。機首のカナードとバーチカル・フィンは、もったいないけど　いろいろな飛行機の主翼や尾翼を加工してあります。これは厚みにテーパーをつけたかったためで　プラ板にテーパーをつけるのって結構手間なのです。完成したらほとんど見えなくなってしまったのですが　腰部アーマーと、後部のバーニア・ユニットは大型にしてあります。

■主翼

これはノーマルのものとフラップ・ダウンのものと差し換え式です。グローブ側の軸にポリキャップを仕込み、主翼の切り欠きにはめこむようになっ

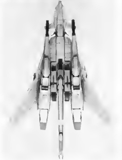


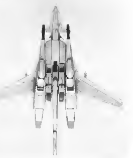


▲▼D型WRモード2面Photo。C型等とくらべて“航空機”としての機体バランスが良い。アニメーション　メカ的なアレンジメントでは無く　これが真の“リアル”追求の一つの究極の形と言えるだろう。また　これがMS（それもガンダム　タイプ！）にトランスフォームするとは　まるで想像がつかないところもスゴイ!!

▲飛行用サ[illegible]ーユニ[illegible]の熱核ジェット・エンジンを装備　後端にはベクタード・ノズルを持つ。写真で鳥っぽく見える所がそう。

▼エンジン・ブロック（MS形態時の脚）のエアブレーキ（上下2枚）は　MS時のつま先各翼のフェアリング。足首のあたりには　写真の様にゴチャメカ風にムーバブル・フレームを処理している。





ています。ノーマルのものはエアフィックス1/72U－2、そしてフラップ・ダウンのものは新製品ハセガワ1/72F B－111のものに外側のエルロンをつけかえて作ってあります。

■テール・スタビレーター&
バック・パック

テール・スタビレーターは軽量化のためヒートプレス・パーツでの構成。尾翼はもちろん飛行機の主翼から削りたしたものです。基部はプラ板の箱組み。プラ板から作ったムーバブル・フレームで胴体とつなぎます。前部上面には小さなフィンを取付けました。これはボーテックス・ジェネレーターのがわりで効果は同じです。

バック・パックはプラ板の箱組みで原型を作り、キャスト・コピーしています。前からのぞくとコンプレッサー、ファンが見えるんですよ。

■メイン・エンジン(脚)

これも軽量化のためヒートプレス・パーツです。足首はキットのものを幅つめしてありますが、形にうそがあります。わかりますか？　カッコ優先です。足首カバー　これはエア・ブレーキとして使用するため、開閉可能です。ヒートプレスのパーツをトライマスターのヒンジでつないであります。外側のバーニア・ノズルはキットのものを切り取り、プラ板をはさんで大型化してあります。内側のものはそのままです。ももはキットのものを幅つめして使用。これにムーバブル・フレームらしきモールドをつけます。グローブの後部を切り欠き、真鍮線でつなぎます。

■ビーム・カノン

ヒートプレス・パーツで原型を作り、プラスチック・テープでディテールをつけ、キャスト・コピーしています。砲身は5㎜のプラ棒をドリル・レーシングで削り出したものです。

■塗装

基本的にはF－15用のカラーを使用してありますが、濃い方の色には、黒を混ぜ、コントラストを強くしてあります。足首のブルーはコバルト・ブルーに白を混ぜた現行 Zplus スタンダード。テール・スタビレーターには最初オレンジの帯をまいたのですが、これが足首ブルーと干渉してしまって、えらいことになってしまったので、白に塗り替えました。かとき先生のイラストはあんなにかっこいいのになあ。ムーバブル・フレームの色は森君提供。何を混ぜたか本人、よく憶えてないそうで。森君には他にもいろいろ手伝ってもらいました。というわけで、あとはコーション・データを貼ってフラット・クリアーでおさえてできあがりです。あ－夜があけちまったよ。最後に、徹夜で手伝ってくれたみなさん本当にありがとうございました。

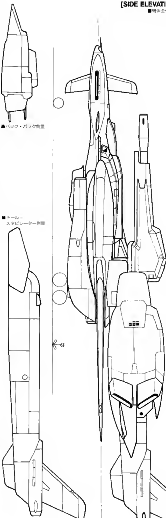
◀テール・ヘビー化を防ぐ為　機首には鉛玉のバラストを瞬間接着剤で固定している。その様は　まるでキャビア(!)がギッシリ詰まっている様で　かなりギャ――ノ!!である　　卵を生みそうで…恐い恐い。

▲主翼は　フラップ等を開状態にした物も用意。カラー ページの写真に　その効果が出ていた筈。

▼前脚は　脚収納部ごとスポッと抜け　飛行状態時にはカバーを被せる、二瓶氏は以前よりこの方法を使っているが(「サンダーバード」のファイアー フラッシュ号で使用)とにかくそれを作ってしまう精度がすごい。

[SIDE ELEVATION]

■機体全体側面



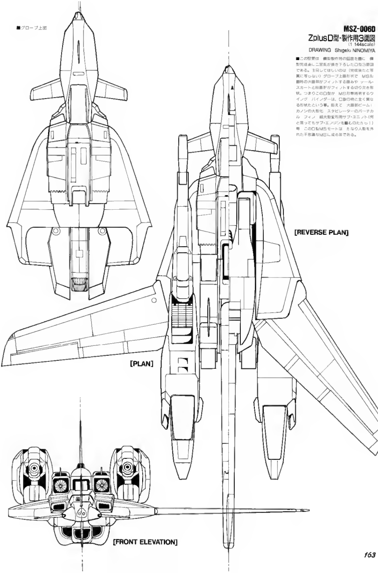
■バック・パック側面

■テール・スタビレーター側面

MSZ-006D
ZplusD型・製作用3面図
(1/144scale)

DRAWING Shigeki NINOMIYA

■この図面は、模型製作時の図面を基に、模型完成後に二宮氏が描き下ろしたD型3面図である。注目してほしいのは（完成後だと写真に写らない）グローブ上面形状で、MS形態時の大腿部がフィットする凹みや、テール・スカートと胸部がフィットする切り欠き形状。つまりこのD型が、MS形態時有するウイング・バインダーは、C型の物と全く異なる形状だという事。加えて、大腿部ビーム・カノンの大型化、スタビレーターのバーチカル・フィン、超大型変形用サブ・ユニット（何と言ってもサブ・エンジンを含むのだから！）等、このD型MSモードは、かなり人型を外れた不思議なMSに成る筈である。


■グローブ上面
[REVERSE PLAN]
[PLAN]
[FRONT ELEVATION]

地球連邦軍"α任務部隊"／試作型可変合体MS

MSA-0011

"S"ガンダム

1/144スケール・フルスクラッチビルト

MODELER 扉子屋ボントwithセンチネル・ワークス

■GRAPHIC P 168・169　■ROLL OUT 1987 SEPTEMBER 1988 MAY

プラモデル化する、という前提で『センチネル（仮名）』という企画が動き出したのは多分87年の3月ぐらいだったと思う。

ただし、その頃のことは良く知らない。たた3月頃、鈴木MkIII信夫氏がひーひー言いながら1/100Sガンダムを作っていたのは覚えている。

そのあと色々あって（あったらしい㊙）MG本誌で、『センチネル』を連載するっていうことが決まり、ついては1/144のSガンダムを作らない？というような話しが日和見をやっていた私のところに来たのは多分6月位たと思う。しばらく保留してて（なに分日和ってたもんで）実際やるって決まったのが7月下旬。その間もおそらく色々あったと思われるが知らない（笑）。

その直前まで一応キット化という話しが"生き"てて連載用のバリエーション製作のベース　メーカへのプレゼンテーション用も兼ねるって話しだった。（と思う。）（・違う㊙『あ』）

ところが　その後また色々あって（あったんだよ㊙）キット化が一度ペンディングになったのは　連載にずっとつきあっていた人は知っての通り。

理由は　まあね。「世の中はいろいろな大人の思惑で動いているものであるなあっと思いまし…」とか [illegible]

結局、最終的には88年の [illegible] ト化案が復活、"ガンダム・センチネル・シリーズ"はNO.1以降も模型屋さんの店頭に並ぶことになる。理由は色々と（笑）闇が——とか（笑）（この本は「光GENJIへ」かって！）これはまあ、あんまり関係ない話。

■Sガンダム（1：144フルスクラッチ）／螺子頭ボンド

最初にいわゆる"センチネル体制"のようなものを　良い意味でも悪い意味でも確立したのは　2年前のこのSガンダムだったのだ。そのころはまたモデラー側の裁量（？）が　編集者の影響力よりも優先していた（というよりもそこまで仕切る体制がなかったということではあるが）し。もちろん一年とかのスパンで連載をささえる（ささえてんたよ!?）"主役メカ"である以上　あんまりアバウトっつーわけにもいかないでしょう？ってこともあるわけ。

同時に進行していたFAZZが　弱い規制しかかけてなかったのに対して [illegible] はあきら [illegible] レク [illegible] 存在してたもの。＝"抑圧的っ [illegible] でもあるけど。私は全然野放図 [illegible] い年頃たってのにっ〃〃　いいけとよぉ　とか不貞腐るし。趣味に仕事を持ち込んだ不幸ってコトだ。

ま　いっか、造り物に話しを移しませう。このガンダムって　デザイナー自ら作ったラフな原型〜マスター・モデルを、基にして造ってあるんですけど、このマスター・モデルってのがいま考えると曲者！　それを横においといて　別に新しい立体を作れば良かったんだ、要は。それを無理矢理にでも"芯"に使おうとしたのがあさはかたったのね。予想以上に手間どるばかりで時間の読みはどんどん狂うし。

私の仕事が遅かったせいもあるけど（↑いまでも遅い）。

結局　それまでにない程のパニック状態で作ることになってしまったわけで"AID☆"っていう　フォーマットも作っちゃった。これって両刃の剣よ。

それまでだって似たようなことはあったんだけど　これ以後"センチネル"

◀▲▶すべてのスタートである　センチネル ワーノ [illegible] スト [illegible] トSガンダムの3面Photo　これは87年 [illegible] ーされた時で　各部の微妙なバランスや　カラー [illegible] キング等を含めて　かなり整ったモデルとなっている。ボント氏の文中の表現の通り　確かに「解像度の低いブラウン管に映った」ディテールではあるが　シルエットは確実に現行Sガンダムのそれと全く同じ　組み上げたボント氏にとっても労作　努力作であるが　何と言っても　このマスター原型を作ったのが　かときはじめ氏　デザイナー本人であるのが大きいだろう。今でこそかときラインを消化出来るモデラーも存在する [illegible] 当時は　このマスター原型を見たモデラー（ほぼ）一同は [illegible] をそろえて「実た」を連発（ディレクターである私を含めて！）[illegible] カたかガンダムがちょっと好きなだけのヒトたちの [illegible] を生意気にもむき出しにしていたのた。もし　このSガンダムのモデルが [illegible] から10まで　その全てがモデラーと担当（それもディレクターじゃなくて　"モデラーの担当"）たけの裁量 [illegible] されていたら　今のシェイプされたガンダムは（と言っ [illegible] ガンダム センチネル 企画自体!）違ったものて存 [illegible] そのテンションに及ばない　単なるひとつの　企 [illegible] れ。　それ [illegible] 思い出深いモデルなのだ。

はほとんど毎回"AID！もの。（程度の差はあるけど　まあ私が一番"重症"のエイト・シントロームたって話しもある⊗←笑ってる場合ではない。）

たしかに作り物に対する意志統一ってことでは"AID"っていうのは手っ取りばやいし（それはファッショたったりするが）、人手をわずらわす分完成度は上っても自分の首をしめることになったりする　とか。

——で、コレに関しては、もう　考えてることに現実が追いつかない、これにつきる（笑）。とっちらかっちゃってて自分でも収拾がつかなくなってる。"形態"をトレースするのに気をとられて、各々の部分の"形"にまで気が廻ってない。そのくせ各ユニット間の干渉が読めていないというちぐはぐ。

時間の配分も読めてないから後で良くないところが解っても直すひまがない。とにかく圧倒的に経験値が足りない！　工作技術はいまとそれほど変らないけど　見せ方とか　ワザの使い方が確立してない。場当り的っていうか。

もちろん当時は当時の状況があったわ[illegible]あ[illegible]可哀想たけとね　オレカ（笑）。私たけじゃなくあさの先生にしろ　かとき先生にしろ"Sガンダム"という対象に対していまほど尖鋭的しゃなかったろうし　2年間Sガンダムに対して情報を注ぎ続けてるわけだから"解釈"たって収斂してくる。全体的レヘルたって上ってる（スゴイ）。たから　やっぱりいま見ると　つめがあまい！　かとき先生の描く絵の情報をクリアーに伝えなさすぎる。つまり解像度の低いブラウン管ん写ったようなもの、だ。"形態"は伝えているが細部はかすんで良く見えない。

所謂キャラクター・モデラーの悪い癖が出てしまってる（←こーゆーえらそうなことを言うようにたけはなった）。具体的には、もうひたすらパーツを今回のEx Sと見比へてほしい。シャープさが現行のTVモニターとハイビジョン程も違うはずだ（その程度しか違わないとも言うが←範疇）。ひとえに当時はエッヂが甘いのが好きたったこともあるが　デザイナーの頭の中のここ[illegible]を理解して[illegible]

[illegible]マスタ　・モ[illegible]

[illegible]んだよ　[illegible]

[illegible]チモ[illegible]

デザイナー・ディレクター・モデラーの意志疎通とか　統一見解とかも確立してなかったってこともある。指向性がいまほどはっきりしてなかったわけたね。

色にしてもそう。最初に塗ったときなんかそれぞれの色でいろいろ考えすぎてるわりに　トータル・ハランスが取れてない！　赤・青・黄・白がそれぞれに干渉しちゃって収拾がつかなくなってる。当時はあさの先生も今ほど色やマーキングに固執してなかったし　私もテータを分析することをしてなかった。つまり　それぞれの塗料の色を、色の三属性（美術の教科書とかに載ってる）とか　そういう理屈で考えることをしてなかったわけ。プラモデル用塗料はなまじ特殊な色（いわゆるミリタリー色とか）がそろっちゃってる分　絵の具とかたと普通に考えるようなことが逆に思いつかなくなってた。

顔色以外の塗料には、たとえば青ならラッカー系のインディ・ブルー　ブルーインパルス用のブルー等には、青以外の顔料が多く入っていて　それが混色の際、その混ぜた色の顔料と干渉して思いもよらない色になってしまうということがおこる。というようなことが色の仕組みがわからないとどーにもならない。

さらに　最初のSガンダムでの失敗のようなケースでは、全体の色のトーンが統一されていないため、全体としてまとまりか悪く　ハデたが落ちつきがない。等々　とてもここでは書ききれないが色には神経を使うことが多い。（色のことはEx-Sの頁でも書いているので参考に。）

いま見るとどーしても欠点ばかりが目につきますが、私にとっては、なんかの"最初"って感しの作品ですし　好きな作品です　（大変たったけど）とか書くとちょっと気障ね。

—1989年7月—

2年前の夏以来　迷惑を

かけっぱなしの友人達に感謝

◀87年8月に完成し[illegible]時のリアビュー。Mk[illegible]部には「あまり[illegible]もア[illegible]コ悪いのご勘弁な[illegible]写真である（[illegible]たとえ各パーツ[illegible]ト）群を図面通り仕[illegible]ても　所詮人間の手[illegible]特にキャラクタ[illegible]モデラー特有の認識[illegible]各部の干渉や[illegible]の雪ダルマ式[illegible]等で　この様なモデ[illegible]に仕上がってしまう。このあたりから「モデラー側の責任」のパート[illegible]明確化し始める。（[illegible]り　モデラーはモデ[illegible]であって　デザイナ[illegible]はない　と[illegible]

▼1/220スケール[illegible]ンダムの腕（フェイ[illegible]1/144スケール　カ[illegible]ムMk-IIの後頭部[illegible]てずりパテからモ[illegible]ター原型が作られ[illegible]ーやったらそ[illegible]な[illegible]の!?）Sガンダム[illegible]ト。結局　今とな[illegible]コレを超えるハ[illegible]ツは　無い。（[illegible]テナカ下手ぇでは[illegible]）。）新たに作り起こし[illegible]リファインEx-S[illegible]303E　でも　結[illegible]スター　モデル[illegible]っている の！ から！

▶ビーム　スマートガ[illegible]の構造は　伊勢氏の[illegible]「[illegible]版」（P.280～収録）を[illegible]でも　"完璧"にまでは[illegible]していないと思える。[illegible]そ　この構造／ク[illegible]メは　モデ[illegible]れ！問題[illegible]れない。なぜん[illegible]かとき氏製作の[illegible]モデラー原型の時点では[illegible]スマートガン[illegible]ート　ユ[illegible]ントは結[illegible]クリアランスも[illegible]しんのんから！　ま[illegible]ガンダムは「[illegible]っれる　の！」。

地球連邦軍　高速高機動攻撃型MS案

MSA-0011[Bst]PLAN 303E

"S"ガンダムディープ・ストライカー

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER　伊勢昌弘

■GRAPHIC PIN-UP P129・130　■ROLL OUT 1989 JUNE

さてこの303E、MG誌初出が88年12月号という事で、何やかやと半年もかかってしまった訳ね。当初は自分が作る羽目になろうとは思わず、イラストをのほほんと眺めていたのだけれど心の底で（砲身に1　15タイガーが要えるかなぁ——）などと考えていたのも事実だ。それにしても"OPERATION "S" に303Eで応募した君！ そんなに早く作れるなんて　尊敬してしまうぞ。

■**予備段階**

Ⓐの人から「アレ頼むわ」と電話が来た時点でイラストをじっくり見返してみると、アラまあ分からない所だらけ。一枚絵として見ると情報量の多さに圧倒されてしまうけれど、模型製作の資料としては不充分。とりあえず分かった事は、①流用パーツは使えそうにない、②2口数の矛盾があちこちにある、③砲身をどうしよう等々。まるでマラソンのスタートラインで号砲と同時にシューズのひもが切れた様な、そんな気分で製作が始まったのだった。

■**製作（前編）**

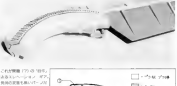
今回に限った事ではないけれど、実際の作業を始める前の準備はかなり重要である。まず設定画の線をきちんと読み取る事と、作業の工程や手順をある程度頭の中で整理しておく事。パテやプラ板買いに行くより大事よ、これは。しかしながらここでつまづいて手が動かなくなる事もよくある。303はまさにそのパターン。ユニット数が多いというのもあるけど、一番の問題は各ユニットが微妙に干渉しあうという点。大砲を含めて各部の増加パーツの類は絵の上ではきちっと収まっているものの立体にした場合無理が生じるのは目に見えているので、常に各ユニットの関係をチェック出来るように工作を進めないといけない。要するに常に仮組みを繰り返すという、ただそれだけの事なんだけど、数多いパーツを同時に進行させる必要があるのでそれがまず大変。さらに仮組みも両面テープですませる訳にはいかない。スクラッチした部分はかなり重くなるので太目の真鍮線等を使うことになるけれど、一方のキットのパーツがかなり軟弱なので補強工作が必要。これも一度で位置が決まればいいけれど、仮組みするうちに変更を強いられる事になるとけっこう面倒なので、ついつい慎重にというか手の動きが止まってしまう原因になるのである。そんな訳で（どんな訳だ？）しばらくの間は仮組みしたBst型のキットだけが淋しくころがっていたのだった。

■**製作（中編）**

キットとイラストを眺めているばかりではらちがあかないので工作を始めたけれど、一番の難関の（その時はそう思った）大砲の砲身をどうするか？ 旋盤加工やグラスロッド利用等、アイディアはいろいろ出たけれど結局は「アクリルパイプを手で削る」という原始的な方法で解決したのである。（涙）。部屋じゅう削りカスだらけになったけれども、実際の作業は1日ちょっとで片付いたので、これは正しい選択だったのかもしれない。使用したのは外径13mm、内径9mmのアクリルパイプ。砲口部分には中にもう1本パイプを入れて、外のパイプの厚みの分削ってテーパーを付けてある。

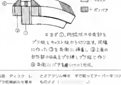
砲身が出来たので次は砲の本体に移る。ここはほとんどプラ板の貼り合わせで、曲面などの一部にポリパテを使っている。また砲身の付く面は中にキャスト・ブロックを入れ、5mmのプラ棒を立てて、砲身と接続した時の補強にしている（当然砲身にはプラパイプが入っている訳）。その他に今回多用したのがキャストの板。プラ板で組んだ枠にハイキャストを流した物で、厚さは3〜10mmの数種類を作った。切ったり削ったりの加工が非常に楽なので、厚みのある板状のパーツはほとんどこのキャスト板から作ってある。まずプラ板を必要な形に切り、それをキャスト板に貼ってプラ板をガイドにして切り出すという方法。

砲身にはまっている板状のパーツはプラ板で一枚原型を作って複製して使用。シリンダー類はプラ棒、プラパイ



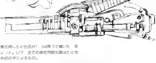
▲これが問題（?）の「自作」によるエレベーション ギア。一見何の変哲も無いパーツだが ちょっとやそっとでは作れない。とにかく 図を併用してほしい。

▶エレベーションギアの（製作）構造図。とにかく、これだけ手間がかかっている。ここまでしないと コレと同じ雰囲気の物はそうそう出来ない。

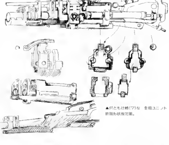


※まず①、円弧状の中央部をプラ板とキャスト板から切り出す。同様に作った②を両側に接着し③上面の台形部の中央をプラ棒とプラ板で作り④両側にパテを盛り付けて完成。

▼製作途中の 主砲ユニット各部 ディスク レドーム マルチ・センサー。プラ板箱組みを基本とする為 まさにまっ白。そして主砲々身は 何と!!アクリル棒を 手で削ってテーパーをつけたもの!!!（[illegible]。）



▲伊勢氏用にカトキ氏が1/144原寸で描いた主砲ユニット。以下、全ての指定用設定画はカトキはじめ氏の手によるもの。



▲何とも壮絶(?)な 主砲ユニット断面形状指定画。

◀主砲砲身付近の プレートの構造説明。あくまでも「こういったモノなんだ」という 意志疎通をはかる為の設定画。

プ、アクリルパイプの組合わせ。この砲身周辺のパーツは塗装後に組めるように作る必要があったのでスリ合わせには時間がかかった。エレベーション・ギアは手間の要る作りをしたけれど、これは図を参照。ギアの歯のモールドは一本一本糸ノコで刻んだのだ。

他のパーツに目を向けると、まずは背部プラットホーム。ここはかなり力の加わる部分なので頑丈に作った。大砲との接合面には3㎜プラ棒を3本植えてあり，差し込むだけで頑丈に固定できる様になっている。このへんは絵からはディテールが分からないので製作と設定起こすのが同時進行という感じだったけれど，自分の方からかとき先生に対してアイディアを出したりして、これは単に自分で自分の首を絞めただけだったりする。

ディスク・レドームと左腕のセンサーは円型に切ったプラ板を芯に工作。周辺のユニット類はキャスト版からの削り出しがほとんどである。ゴチャメカは例によってスカイウェーブの艦船装備セットから。今回の流用パーツはこれだけ。

■製作（後編）

遅れてしまったけれどキットのパーツについて。まず固定用の真鍮線を通せるように補強するのが第一だった。腰と脚の増加パーツはキット・パーツの上にプラ板で枠組を取り付けていき、パテで外形を整えた。塗装の便を考えてキットのパーツ分割を生かしてあるのは言うまでもない。腰ブロックの工作は『完璧版～』にほぼ準ずる。

ブースター・ユニットは宮野氏のBat型とは違い大型化は行っていない。これは別にサボった訳ではなく、303は元からそういうコンセプトだったから。ここでは偏向プレートやノズル始めとして、ユニット1個につき10以上の新造・複製パーツが使われていて、キャストの注型作業だけでもかなりの時間が喰っている。下半身のブースターにはコンフォーマル・パックなるものが付くが、これもプラ板の枠組みにパテを盛ったもの。よく見ると、のっぺりウネウネしたラインで構成されていてちょっぴり変な気分がする。

絵では見えないので付いてないと思ったテールスタビレーターは 無いことになりそうだったけれど結局付いてしまった。大砲から出た太いチューブの行き先が決まらないので、ここに押し込んだ訳である。キットのままでは幅が足りなかったので、全体を一まわりボリュームUPしてある。

4本あるプロペラント・タンクはアクリルパイプ。両端はキャスト板を貼って整理したもので、ポリパテを盛るよりも早く出来るのでよい。左腕の改良型ビーム・カノンはポリパテで改良。

ランディング・ギアは自作。これはまあ当然と言おうか。流用できるようなピッタリのパーツがあるとは思えなかったので，似た物を捜す手間より同じ物を作る手間を選んだ訳。偏向プレートのピラピラはプラ板で、プレートに三角形の切り欠きを入れて瞬着で固定してある。スマートガンは『完璧版～』からの流用で唯一楽だった所。そして最後の頭は、オリジナルのキャスト版からの改造だぁ。

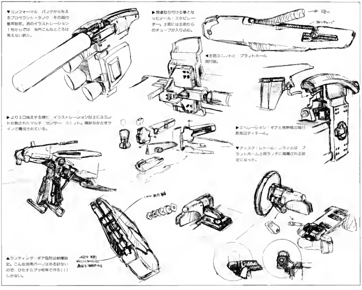
こうして一応全パーツそろったのでディテーリングと表面仕上げ。それにしても大変だ。特に苦労した所も無いのにどうしてこんなに大変だったんだろう。あー要するにちょっと手間がかかる事がいーっぱいあったのね。

■塗装

蛍光カラーを使うのは初めてだったし、第一近所の模型屋に蛍光カラーが無いもので、わざわざ郵送してもらったりと割と不安は尽きなかった。蛍光クリスタル・レッドを主体に、同オレンジを混ぜてみたところあまりの派手さにクラクラしてしまい 微量の白と赤を処方して事無きを得たのである。一方白は、グンゼのFSカラーの白(316番)とガル・グレーの混色による物。トーンを変えた3階層で構成されている。コンフォーマル・パックには生のままのガル・グレー、ブースターと大砲にはミッドナイト・ブルーに白少々。シリンダー類はメタルコートのアイアンで艶きをたてているが、下地に塗った色によってトーンに微妙な差が出るのが良い。アイアンの場合、エナメル・シンナーにも強いので重宝する。ただし 磨いた後の汚れた指で他の塗装面に触ったりすると指紋ベッタリで大騒ぎ。特に白は困るよ。本当に困るんだったら（いや一目立たない所で助かった)。スミ入れは黒とレザーの使い分け。つや消しの白はエナメル・カラーがしみ込んで落ちなくなる事があるので少々あせったりもする。

■完成

塗装が終わって完成したかと思えばさにあらず。何のこの303、パーツを組み上げるのに5分もかかってしまうのである。しかも組み立てると、どこを持ったらいいのか分からなくなってしまうという、ゴイスな野郎なのだった。いやもうとんでもない。


▼コンフォーマル・パックから生えるプロペラント・タンク その取付部周辺設定。あのイラストレーション1枚からでは 当然こんなところは見えない訳だ。

▶最後取り付ける事となったテール・スタビレーター。上面には主砲からのチューブが入り込む。

◀主砲ユニットと プラットホーム取付部。

▶より3D映えする様に イラストレーション以上にユニット分割されたマルチ・センサー・ユニット。微妙なかときラインで構成されている。

▶エレベーション・ギアと放熱板の取付部周辺ディテール。

▼ディスク・レドーム・システムは プラットホーム上部ランチに配置される設定になった。

▲ランディング・ギア＆同収納庫設定。こんな流用パーツはある訳ないので ひたすらプラ板等で作る(！)しかない。

地球連邦軍／試作型可変合体MS攻撃防御強化型

MSA-0011［Ext］

"Ex-S"ガンダム

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 螺子頭ボンドwithセンチネル・ワークス

■GRAPHIC P131～133 ■ROLL OUT 1989 JUNE

'89年の3月頃に「別冊用にEx-Sを作んない?」という話しがぼちぼち出始めて 当初のスケジュールでは絶体、できそーになかった私は「う～ん」とか思いながらもパスしていたのだった。

たって コレだよ?(笑) ところが例によって色々あって(笑)、発売予定が知らないうちに延びてるでしょう。そうなるとできそーかなぁ、なんて思ちゃったりして、「う～ん」とかいってるとスケジュールは私は作るって言う前提で話しがすすむ と。

まあ、私以外にコレを作れる奴なんざぁ、そうはいませんけど。他の関係者の手が全員ふさがってただけだって話しもありますが（笑）。

それに、自分なりにSガンダムに結着をつけたかったって言うのは本当。（あーあ。）

■失われたSガンダムを求めて～または 誰がSガンダムを造ったか～

作るのは決まったものの、それでもスケジュール的に1人で全部を1人でこなすのはやっぱり無理 そこで最初から部分的に他の人に作ってもらうという "ワークス体制" で製作することに決定（超反則//）。GUNDAM✧AIDは時を越え "ワークス体制" となって実を結んだのだ（う～ん、良いわけっぽい…）。

そのため 今回はまずあさの先生自ら図面を引いてもらい それをもとに各モデラーにパーツを作ってもらうことになった。そのうちわけは…。

「肩だけを作りたいなぁ」という一言を漏らしてしまったため 前後の肩パーツは長谷川選手へ。肩のAパーツ主翼 及びテール・スカートはコア・ブースターの実績を買われて安藤選手へ。「こーゆーもんは牛久保李一だろう」というあさの先生の一言でプロペラント・ユニットは牛久保せんせに発注！ってことで話しはまとまる。残った部分が全員私 っておい！ 本当にできるのか!?と思っていたら案の定（コラコラ）やればやる程仕事が増える。これぞガンダム・センチネルの摩可不思議！ 後半 どう考えても終わりそうにない！というわけで 第2次発注は以下のとうり。

- 腰のビーム・カノン 安藤選手
- ビーム・スマートガン・横綱せんせ
- テール・スタビレーター及び同基部 高梨選手⑥
- ディスク・レトーム基部 九龍せんせ

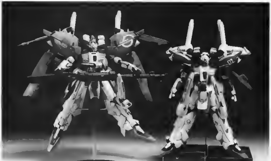
理由はすべて「手空きになったから」ひどいなあ(笑)。あと 伊勢選手が303E製作中に自作複製したブースター・ユニットのパーツ群を Ex-S用にもう2セット抜いてもらっています。それをベースに改良を加えて、あ、ノズルのパーツは森くんのゾディ・アックのノズルのシリコン型を借りて注型 ディテールを変えてから型取って 4個複製しました。

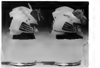
このようにして出来上ったパーツを私が最終的に仕上げたのがコレです。（みなさん、ごくろーさま、感謝。）

で 今回はとにかく 最初に作ったSガンダムで取りこぼしたことを拾うのが私の目的。それと同時に、月単位の作例ではフォローしきれなかったこと、その後に明確化したようなこと、を現在のレベルで表現する、とか。

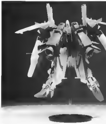
連載が進むなかで、センチネル・モデルのコンセプトが序々にはっきりした形で収斂してきたわけで それを意識して作ったのがコア・ブースターExed。今回のEx-Sはそれを引きついだものといえる。だから両者は表現として極めて近い。（わかる?）

方法論としては今までも言ってきた





▲左がマスター モデルの頭部 右がこのリファイン用Ex-Sの為に 頭部を改良した物。えり部分のボリューム出し インコム&メインモニターを後方に1.5mm程ずらし そして各部のエッジ出しを行なった。（工作は あさの+長谷川+ボンド。）結果 良く出来ているのである マスターモデルは。



◀▲▶九龍版旧Ex-Sとの比較 及び リファイン版Ex-Sの3面Photo。このリファインーがEx-Sガンダムの"決定版"では無いが 少なくとも"最新版"である事に間違いは無い。つまり このリファインーとは旧版は（一部分 例えば胸のプロペラント・サブ・ユニットを除いて）同じモノなのである。それがここまで違うフォルム ディテール そしてカラーリングをそれぞれ有するのは このリファインが "センチネル ワークス" 全員のリファイン、1989年8月現在「今」のEx-Sであるからだ。MG誌で20回以上の連載を続けた結果 明確化した部分 機能化した箇所 等を具体化したモノであり スタッフ間の「総意」の具現である。機体各所の装甲がパッパラと割れ ムーバブル・フレームの動きをフォローするのも 連載中に生じた「こうなるべきなんじゃないだろうか?」という疑問を 3D化して初めて表現した。このスペースではとても書ききれないが "モビルスーツとは こういうモノだ" という固定観念を ブレイクする作品だと思っているのだが いかがだろうか?（同じ表現として併用して考えてほしいのが 表紙の拿山Sガンダム。）

ことをさらに推し進めたものってこと。

いわゆるキャラクター・モデルを作る場合、３Ｄ→２Ｄに書き換えられたものを２Ｄ→３Ｄに再度書き換える作業たってことは以前にも書いたんたけど、今回さらにそれを、所謂設定画のレベルにまで圧縮された情報をも引き出してやろうと。

つまり「本当はこうなっている」ってやつですね。

たとえば1 20のF－１のプラモに1 1の本物のF－１の持っている情報量のすべてをつめこむのは、まあ、まず無理なわけ。たから、ある程度情報を圧縮（省略でもいいけどさ）して処理するしかない。それでも別にそれはF－１に見えるわけだけど、1 20F－１のプラモをもし そのまま20倍にしたらどうなると思う？ 決して1 1の本物にはならないでしょう？

そういったことが 先の３Ｄ→２Ｄ、２Ｄ→３Ｄに書き換えのときにもおこるってことは考えられない？

その失われた情報量を何かで補おうとする試みがこのEx–Sだし 「ガンダム・センチネル」っていう企画自体、そういう何かを それぞれの作り手が補おうとしてる処があるって思わない？（いま気がついたけど。）

だから、そういう風に概念をつきつめてみたらこうなりました。としか書けないんだよ、本当は。どこは何で作りました、どこそこは何mm詰めましたとかゆーことは書いてもね。（書けっつーなら書くけど、そういうデータの羅列って存外役にたたないんだぜ、ホントは！）

もうひとつ、センチネルで異常に尖鋭化したのって『色』だよね。得てして模型の色ってミリタリーが基本の人が多いもんだから色もそういう傾向になりがちだったり、それ以上に単に無神経たったりした。例外はあったけどあくまでそれは例外で、トータル・イメージとしてのカラー・デザインていうのにここまで執着してるのはない。たとえばほとんどセンチネル全体のイメージ・カラーになってる いわゆるSガンダム・ブルー。これたって２年間ずっと「なんか違う！」つって試行錯誤を繰り返してきた色だもの。この色って最初、インディ・ブルーをベースにしてたんたよね、なんでかっていうとラッカー系の塗料には他に青がなかったから。でも、インディ・ブルーって緑味の青たから、どう混色してもSガンダム・ブルーの赤味の青にはならない！ で、まあみんな（あさの先生でさえ!!）こういうもんだって思ってたわけさ。ところが、実はコバルト・ブルーがあったんた。コバルト・ブルーって 発売された当初って なんかスゴイ色だったんたよね。なもんだから、すっかりその存在を無視されてたの。それをたまたまセンチネル最終話で他に色がなかったもんで 上下分離Sガンダムにあさの先生が塗ったの。そんな時は缶スプレーだったから、それでもまた少し変な色だったよね。そん時あさの先生は「これはもしや・・」と思ったらしいんだけど私は知らなかった。で、'88年11月号で星湯手のSガンダム（P 136参照）はコバルト・ブルー系で塗られてるから その頃からやっと「Sガンダム・ブルーはコバルト・ブルーがベースだ！」っていう見解が出たんだ。でも、あとで考えると実は九龍氏のEx－Sにはインディ・ブルーと同時にコバルト・ブルーも使われてたんだよね。ところが、そういうふうにデータを使うことをまったくしない人だからさ（笑） 少なくとも一年は早く正解がでてたろうに（笑）。

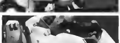
というわけで今回のEx－Sはやっと Sガンダムとしての"正解"に近い色が出せたと思います。青はコバルト・ブルーをベースにした赤味の青。白は限りなく白に近い暖色系のグレー 黄色は黄橙色と黄の中間 これに黄色味の赤を使えば、まとまったガンダム・トリコロールが出来るはずってそれほど単純でもないが 。勉強しなさい！（いぢわる）

というわけで２年越しの気がかりにやっと決着がつけられた感じです。

やっぱり、２年振りに大変でした。（笑）なんかほとんどもの好きねー。（情緒先生はあきれてましたが㊙）Sガンダムで始まってSガンダムで終るという大河模型ロマンですね、これは（笑）。

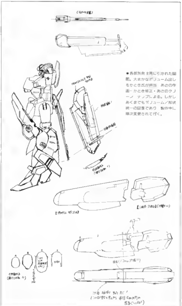
１人の少年が戦士として成長していく様を描いた云々とか、ちがうか。（笑）

つーことで、それでわ！



▲胸面ディテールもここまで明瞭に再現している。1 144スケールの表現としては 小気味良い。▶テール スタビレーター先端は もちろんここまで作る。明部化し終えている部所でもあるので 今となっては当然の工作。

◀各部ユニ ト ッキリとした加工。見るからに カカとのツメは動きそうた。つまり ３Ｄの表現としての"正解"とはこういった発想と加工の積み重ねによる。（一概にそれたけ では無いが・・。）



●各部別発注用に引かれた図面。大まかなボリューム出しをかとき氏が担当 あさの作画→かとき修正・あさのクリーンナップによる。しかしあくまでもボリューム／形状統一の図面であり 製作中に順次変更されて行く。

地球連邦軍"α任務部隊"／試作型可変合体MS

MSA-0011

"S"ガンダム

バンダイ1/144スケール・キット

MODELER 星光彦

■GRAPHIC P.136 ■ROLL OUT 1988 OCTOBER

今回僕が作ったのは一応お手軽版ということで、伊勢さんの「完璧版」(P・280～収録)と併用して下さい。でも作っているうちにそれなりに手を入れてしまいました。

■頭

なんと、5パーツにも分割されていて、本当に良く出来ています。そのままでも良いのですが、やはり"人形は顔が勝負"というだけに、ちょっとこだわってみました。

まず、ヘルメット(?)側の軸受けを一部切り欠いて、後ハメ式にしておきます。これで、ヘルメットとフェイスを別々に改造できるし、塗装時にも便利。ヘルメット側は、左右で若干幅ツメした後、ちょんまげ(?)を0.5㎜程高くしたり、顎の面のスロープを微妙に修正したり、ソア・モニターや後部のスリットの切り欠きを再現したりしています。アンテナ&メイン・モニターのパーツは、裏から薄く削り、サブ・アンテナを流用パーツ（タミヤ小火器セットより）に交換しました。さらに完璧を目指す人は、設定画や葉山君の表紙を見て、頑張って下さい。

■胴体

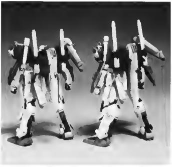
胸上面のヴァモーズのロゴの入る部分の角度が変なので、一度切り離し角度を変えて再接着しました。それだけです。あとは形状・分割ともに「スンバラシイ」の一言です。

■肩（腕）

動かしてみて、干渉する部分を少し削っておくと、可動範囲が広がり、スマートガンを持たせやすくなります。ホイスト・フックは、細すぎるということなので、2㎜アルミ線に交換。やや太いので、少し削る必要があります。φ1.8㎜位だと丁度いいかも。新素材フレキシブル丸棒を使ってみるのも面白そうですね。手首のプラキャップはポリキャップ（WAVE製内径2㎜の物を加工）に換えておいた方が便利です。手首の軸も2㎜径の物に付け換えなければなりませんけど。逆に、Aパーツ・ウィングの伸縮部は、多少ゆるいぐらいの方が色を塗った後ハゲなくて良いようです。

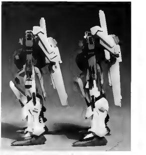
■脚

かなり短い印象を受けたので、大腿部可動ラインでカット。下側で4㎜延長したあと、一番太い所で再度カットしてさらに3㎜延長。計7㎜延ばしました。その際、ついでにポリキャップ・ポリランナー等を埋めこんで横ロール

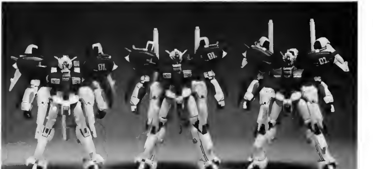


▶左がディテールUP版キット、右がキャスト版。バックパックなどのタイトかつシャープな仕上がりは、インジェクション・キットならでは！

▼Sガンダム3体揃い踏み。左から、バンダイ・高橋名人がわざわざ組んで撮影までしてくださった素組み、そして星氏のディテールUPヴァージョン、右端がボント作のキャスト版。キットがいかに「いじり易い」=改造に伴なう干渉が出ないか、一発でわかるフォト。



▲同じく左が星氏、右がボント氏。まさに一卵性双生児並に、キャスト版をトレースしている。



可能にしておくと　かなりポーズが豊かになります。膝アーマーは裏をヌキにして設定通りの切り欠きを入れ、肩はカクいのでエッジをおとします。足首左右のプレートは、後ろのガイド・ピンを切りとばして可動に。足首は細く見えるように前に向かってクサビ状に幅ツメ。完全に幅ツメしてしまうと、足首のまわりの空間がスカスカしてしまったり　ポリキャップが入らなくなってしまったりと大変なのです。

■バック・バック

可能なかぎり左右幅を減らして（と言うよりユニット間の遊びを無くす、という感じ）タイトします。ビーム・カノンも付け根で幅ツメ。スタビレーターのハルカンは、1㎜径位のドリルで開口します。テール・スカートは体から離れすぎて変なので、軸を削って奥まで差し込むと良いでしょう。

■武器

腰のビーム・カノンは、ポリキャップ内蔵構造上故　前後幅が気になったので　先細りになるようクサビ状に幅ツメ後再接着。

ビーム・サーベルは、そのまんま素。ビーム・スマートガンは　根本的に解釈が違うので、銃身を作り直しました。例の地獄のスリットは、プラペーパー（厚い方）に等間隔にスリットを切って、外径6㎜のアクリルパイプに巻きつけて作ります。パンチングプレート（写真参照）を定規替わりにすれば　等間隔の穴は簡単にあけられますから、あとは慎重に穴と穴をカッターでつないでいけば出来る筈です。その他ではセンサーの大型化、クランク（右腰とのジョイント）の大型化・関節追加、サポート・ユニットの伸縮ギミック追加等をやっています。

■塗装

今回は、もうここからが地獄。塗り分けが多い上に　重大なミスを犯してしまい結局塗り直すハメに。おまけにそれが月刊誌に間に合うかどうかのギリギリの時期だったからもお大変〃〃その重大なミスとは、ツヤ消し白の上からジャブジャブとスミ入れしたら、しみ込んでとれなくなってしまった、という大マヌケな事なんですけど、フラット・ベースの混入しすぎもその一因かもしれません。本当は、面相筆でモールドをなぞるようにスミ入れし綿棒で慎重にふきとるか、グロス仕上げでおいて、スミ入れ後フラット・クリアーを吹きつけるしかないといけなかったのですね。塗り直しの時、ついでに青もインディ・ブルーからコバルト・ブルーに塗り替えました（その方が写真で映えるそうです）。当然徹夜で、40時間一睡もしない半死人状態！（笑）。で、これだけなら自業自得で済むけど色んな人を巻き込んで、まさに、

"眠らなーい、眠らせなーい、ガンダム地獄!!"

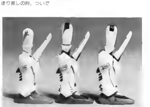
ってシャレになってないって〃

吹きつけのほとんどをやって下さった⑦さん、とんでもない深夜に助けに来て下さったBondさん、そして組み上がった上からムーバブル・フレームをノン・マスキングで塗って下さった（Ｉ）他いろいろとお世話になったあさん、ホントにどうも有難うございました。うるうる。

▲しつこく左が[illegible]氏キット版　右がボント氏キャスト版。サイト・ジャケット形状は　キットの物が正解。

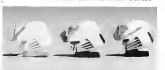
▲バック・パック比較。やはりキットはエッジがシャープで気持ちが良い。左右幅は　各部の干渉を減らしてタイトにしてやると　グッと良くなる。キャスト版（右側）は手作業故の精度の甘さが　弱点となっている。

◀大腿部ビーム・カノン。左から素組み　ディテールUPキャスト版。文句無し。ほぼ全く同じ物と考えて良い。



▲脚部比較。何と言っても　キットはヒザのパーツの裏側にちゃんとビームサーベルが入っているのが嬉しい。[illegible]氏のディテールUP版（中央）が　実は一番脚が長くなっている。ある意味　[illegible]氏の作例もナイフォルメーションな訳。

▶頭部比較。左から素組み　ディテールUP版　キャスト版。ディテールは文句無しにディテールUP版。バランスは　好みによるだろう。ただ「スタッフ側のイメージとしてのSガンダム」は　やはりキャスト版が今でもベスト。



▲[illegible]ンク　プレート。金物屋や日曜大工店で手に入る。安価なのも魅力。（[illegible]氏はバキューム フォーマー製作時のあまり　たそうた。）

▼スマートガン比較。上から素組み　ディテールUP版　キャスト版。実はこんなにもボリュームが違っていたのだ〃

▲地獄のスリット　再び。しかし　[illegible]氏が考案したアイディア（パンチング　プレート使用）以後は　各[illegible]モデラーや各種工具&マテリアルを応用して事無きを得ている。見事なまでの技術レベルUP　と言えるだろう。

▼ビーム・スマートガンを腰に挟んで構える場合　左大腿部サポート・ユニットは　こんな手段で延長されている。サポート・ユニットは本当はトビラが開いた部分はへこんでいる[illegible]

地球連邦軍"α任務部隊"／試作可変合体MS
MSA-0011［Bst］

"S"ガンダム・ブースター・ユニット装着型

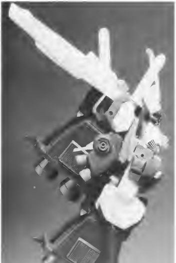
1/144スケール・フルスクラッチビルト
MODELER　星野利康
■GRAPHIC P.172　■ROLL OUT 1987 OCTOBER

Sガンダム上半身はボンド氏が製作したものをキャスト・コピーして使用。胸部ダクトはプラ板をプラパイプで新造しています。肩のウィングもプラ板で大きく作り直し。手首はドラグナー武器セットから。股間はBパーツのものとは異なり　ブースター装着専用のスペーサーだという設定なので、ボディから切り離してから5㎜角棒で芯を作った上にポリパテを盛って形を整えます。

ブースターは原型を作ってから4個分キャスト・コピーしました。でも1ブロックにつきパーツが12個もある。4ブロックで48個！　これだけ型取りするのは並の苦労じゃない。おまけに私はキャストでかぶれるのでもーたいへん。下宿は四畳半一間なのでキャストのニオイは充満するし　これは自分で自分の命を縮めてるなー　と思ったりもする。（ガンダム握ったまま冷たくなってなんてシャレにならないよなァ。）さて、前方後円墳のようなブースター原型は丸い部分が1/144ギャンの盾をベースに、角い（？）部分はプラ板で箱を作った上にポリパテを盛って三次曲面を出してあります。最初にイラスト見たとき　これジオングだなっ（又は景ランのスソだなー）と思ったのでその辺をイメージしてRを出しました。ノズル部分は適当に流用パーツでゴチャゴチャ。いきなり接着せずに　いろいろなパーツを仮止めして組合せてみて自分が気に入った配置になってから接着するのがコ[illegible]ズル自体はマクロスのケルーカ[illegible]の。偏向プレートはポリパテ製。

原型が出来たらシリコン型を作りこの型にキャスト（本当は二液混合型無発泡ウレタン樹脂という）を注入します。今回は平泉[illegible]さんのハイキャストを使用しました。流動性が良く硬化後はアイボリー色になり　やわらかく削り易いです。キャスト抜きに際しては外気温を計算に入れておくことが大切で　夏の暑い日などに作業すると注入中に硬化を始めたり、やたらと発泡したりするので涼しい日を選んで作業すると良いです。（逆に冬場はなかなか硬化せずにじれったかったりする。）こーして苦労してパーツをそろえるのですが、上半身も含めて80個近くもパーツがある。これん全部キレイに仕合げなければならないというのはなんというか一種拷問に近いよーな気も一。でもやらないと完成しないので仕上げます。私がキャスト・パーツを仕上げる際に行っている手順は　まずハリ等を取り320番ぐらいまでの耐水ペーパーで軽くヤスって形を整えサーフェイサーを吹きます。表面の小さな気泡はタミヤパテで　大きな気泡やパーツの欠けは木工用の高粘度瞬着と硬化促進剤やポリパテで埋めてペーパーでならします。次にサーフェイサーを筆塗ります。完全に乾かした後、1000番以上のペーパーで磨いて仕合げますが、下地のサーフェイサーの乾燥が不充分だとペーパーがけの時にヘロベロローンとはがれてきますので要注意。また　ドライヤー等で強制乾燥すると気泡が発泡して台無しになるので自然乾燥するまで待ちましょう。私はこうしてパーツを仕上げています。

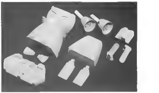
塗装は白が白＋グレー少々＋インディ・ブルー極々少量。赤はサンダーバーズ用（グンゼ327）。黄はブルーエンジェルス（同329番）。青はずいぶん悩んだのですがインディ・ブルーとフタロシアニン・ブルー（同322番）を半々ぐらいに混ぜたもの。ブースターはミッドナイト・ブルー。フレームやノズルは黒＋銀で、全体的にツヤ消し気味に仕上げています。スミ入れはフィールド・グレーとレッド・ブラウンのエナメル系で。なお　胴体はマスキングが面倒だったので　白以外は全て筆塗装です。



▲ブースター・ユニットのエネルギー供給コネクターに接続す[illegible]ーム・スマートガン用クランク。これも例によって決定稿が出る以前の物であり　星野氏のデザインアレンジである。

◀バンダイ・キットの設定にも当然使用されたブースター・ユニット。内側面のディテールも星野氏が独自に処理した。後のかとき決定稿は　設定ページ参照。

▼ブースター・ユニットのパーツ構成。全12パーツを要する。これをシリコン・ゴムで型取りキャスティングする訳だが　ブースターだけでも48パーツ（4個ある訳だから）　それ[illegible]ーが加わると一一。



◀右胸面の[illegible]ー・ユニットを外し内部構造を見る。そのユニット構造が一発でわかるショットである[illegible]テール・スタビレ[illegible]ー下の小型バック[illegible]ックは　製作当時[illegible]稿が存在しなか[illegible]星野氏のアイデ[illegible]よる造型。後の決定稿版による工作は　P[illegible]P74～の「完璧版」[illegible]録されている。

地球連邦軍"α任務部隊"／試作型可変合体MS攻撃防禦強化型

MSA-0011［Ext］

"Ex-S"ガンダム

1/144スケール・フルスクラッチビルト

MODELER 九龍攀一

■GRAPHIC P133・139 ■ROLL OUT 1987 FEBUARY

■Sガンダムをつくる

まず、ポント、星野君、長谷川君作のSガンダム各パーツを長谷川君にキャストで抜いてもらいました。パーツを揃えて検討した結果、人型となる基本のパーツは、ポント作のSガンダム・パーツを使うことにした。しかしながらEx-SガンダムはSガンダムに増加パーツを装着したものなので、完成した時に違和感がないように、Sガンダムのプロポーションを変えてバランスをとっています。細かい所は長いても仕方ないと思うので書きませんが、目立つ場所としては足を大幅に延長したことでしょう。実際、1/144スケールとしては異例の1センチ4ミリもの延長を行なっています。これはEx-Sガンダムのスネのボリュームがとても多いためです。あとは、下腕を短かくしたり、腕を小さくするなどしています。これらのSガンダムの改造は、Ex-Sガンダム完成時のプロポーションを頭に入れて行なっています。テール・スカートは複製パーツがなかったのでプラ板で作り、手首はスマートガンを持つため、可動式のザク・マシナーのものを使用。サイド・ジャケットは、バンダイのギャプランのキットのノズルを切断して使用している。少し大きくなってしまったが、それ程気にならないだろう。ついでに、上腕と肩の間にスペーサーとしてギャプランのノズルトの先を使っているが、多分解らないかもしれない。

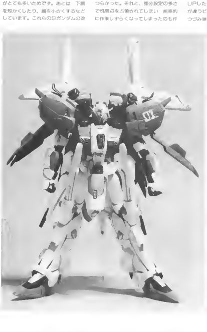
■Ex-Sガンダムにする

部分設定の多さと比較して、全身設定が一枚もない状態で完成させたので、増加パーツと本体とのバランスが設定をあまり頼りにできなかったのが結構つらかった。それと、部分設定の多さで机周辺を占領されてしまい、能率的に作業しずらくなってしまったのも作業を遅らせる原因のひとつであった。増加パーツとのバランスの問題は、練り消しゴムで作ったボリューム参考モデルを直接かとき先生から渡されたので大変良かったが、設定量の多さに最後は胴体の増加パーツ設定を切り貼りして一枚にまとめて作業したし、部分設定をまとめて自分で全身設定を描いてイメージをつかんだりした。

実際の作業は、何も目新しいことはやってません。スネ、胴体ともにプラ板で大まかな形を作り、ポリパテを盛りつけてカッターで削り出していきます。今回はレッノのスーパーポリパテを使用。キメが細かいし、キャストへの食い付きも良いので便利です。胸のIフィールド発生器は、100円の新型デスラー艦のデスラー砲にプラ板でデコレートしたもの。ヒザのリフレクター・インコムは、本体（赤い所）がギャプランのバーニアで、他はプラ板とポリパテです。なお、このリフレクター・インコム・パーツは、作例製作の翌月に決定稿が出たので、決定稿版は斎藤君やあさの先生が追加工作してくれました。バック・パックは、Gクルーザーの物にポリパテでボリュームUPしたもの。何故か毎回少しずつ形が違うビーム・カノンはプラパイプとつづみ弾を使用。テール・スタビレーターはGクルーザーのパーツを使用したが、MS時には先端（段から先）が縮むそうです。私は知らなかった。書き忘れていましたが、足は太モモで4ミリ、スネで約1センチ延長しています。特撮用にある程度、曲げが可能な様に2ミリのアルミ線で各部を接続して形は完成た。

■塗装

基本的にすべてラッカー系塗料です。白はフラット・ホワイトそのまま。青はコバルト・ブルー6＋インディ・ブルー3＋ホワイト1をつや消しで。この2色は、エアブラシ（ヤング88、しかもボンベ）で塗装。コンプレッサーが欲しい。赤は基本的に半つやのモンザ・レッドだが、つま先だけはつや有りです。黄はオレンジ・イエローそのまま。バック・パックは缶スプレーのフラット・ブラックそのまま。フレームの色は、フラット・ブラックに少量のシルバー。細部のグレー系の色はアクリル系塗料のスカイ・グレーとフィールド・ブルーを使用しています。そしてスミ流しの段階で編集部に持ち込んで、横網みゆき、あさのまさひこ、鈴木偶夫各氏＋@氏に手伝ってもらいました。いやあ、どうもありがとうございました。



▲決定稿が出るや、すぐに製作されたリフレクター・インコム・ユニット。Photo STORYのSFXがその目的で、シーンに応じて3種の形態が製作された。

▶準備稿版リフレクター～をセットしたEx-S。準備稿版は、キャラクター性が少ない。

◀▼Ex-S 3面Photo。MG誌上展開で毎月の様に登場したSガンダム、その"見せ方"の手段として飽きさせない為に、このEx-Sは多分に九龍色をあえて強くした。プロポーションは、ムック的と言うよりは九龍ガンダムである。尚、リフレクター・インコム・ユニットは、改良前の物。

地球連邦軍"α任務部隊"／試作型変形合体MS巡航形態

MSA-0011［Ext］・Ex-Sガンダム

Gクルーザー・モード

バンダイ1/144スケール・キット改造

MODELER　長谷川やすよし

■GRAPHIC P140・141　■ROLL OUT 1989 FEBRUARY

■再び、Gクルーザー

Poto STORY用に、Sガンダム第3形態としてのGクルーザーをスクラッチしたのは87年末。その時は、まだラフ稿と準備稿1枚しか存在していなかったため、形にするのが精いっぱい。とても仕上げやディテールまでは行きませんでした。Gクルーザーってすごく好きだったし、だからそれだけに悔いが残ってしまいました。

センチネル・マニアならわかるカッコ良さ、一部で根強い人気があるが他の賞で全然ダメな♪Gクルーザー。リターンマッチ行ってみようか。

■製作

Sガンダムがキット化されるって話を聞いたから実は製作を決めてました。だからキットが出なかったら前の作例をリメイクしていた事でしょうね。資料は『デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ』があればカンペキ。私もあれ以外の資料は見ていませんが、前に作ったクルーザーを基本に（見ながら）バランスを決めました。

■肩

サブ・ユニット（でいいのかな?肩からのびてるパーツ）は以前作った複製のパーツがあったので、それを切りつめたり、エポキシパテを盛ったりして作った。けっきょく芯にしかならなかったから何でも良かったみたい。一から作るんだったら適当なキャスト・ブロックにポリパテ、エポキシパテを盛るのがベストであろう。ちなみにポリパテはニッペのもの。完全硬化後も適度な弾力があり、ボロッと欠けることがなく削りやすい。近所のダイクマで480円/で売ってるのもナイス♡

肩自体は前後のプレートのみ使用。サイド・ジャケットは側面を削り込み、テーパーをなくす。腕は肩パーツのスキマからチラッと見えるのが仲々イカスのでとりつける。上腕はSガンダムで下腕はZplusのもの。Zplusの腕は少々短いので収納することができるのだ。接質面を少々削り、側面をサイド・ジャケットの幅に削れば良い。Aパーツ主翼は基部を少々削っただけです。

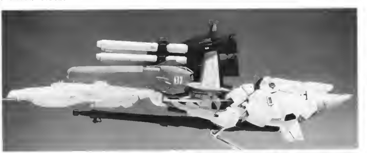
■胴

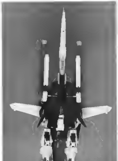
胴は胸パーツのみ使用し、前後パーツを組合わせて接質。段差がかなりできるが、ポリパテ等で強引に形にする。肩幾化パーツも変形のため分割するが強度的に不安が残るので、思いきって分割ラインを気にしないでポリパテで埋める。分割ラインはあとで0.3mmのプラ板をはりつけて再現する。

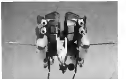
コア・ブロックはMSモードならともかく、クルーザーではちょっと変なので伊勢氏のコア・ファイターを使用してコア・ブロックにしたが結果的にあまり見えなくなってしまったのでキットのままでもよかったのかもしれない。フロント・アーマーはほぼそのままだが脚付根のムーバル・フレームが変形のための取付位置が下にうつるのでフロント・スカートに当る部分を切り欠いておきます。

■機首

スタビレーターなんだけど。接着面に1mmプラ板をはさみ、上部にポリパテを盛りボリュームUP。バルカン砲は形状が全然ダメ。MSモードでは気にならないが、クルーザーではポイント







◀▲▶Gクルーザーモード4面Photo。テール・スタビレーターが割り込んで機首になる訳だから、当然全長は極めて長い物となる。元となるS（Ex S）ガンダムが細身なだけに、スレンダーで美しいシルエットを有する。MS形態時よりも、考えようによってはカラーリングが最も映える形態と言える。

▼比較用[illegible]例[illegible]華オ[illegible]れるハ[illegible]新作とあまり変わ[illegible]

の１つとなるのでぜひ手を加えたい（MSモードでも形状修正した方が良いのは言うまでもない）。また、センサー類は一度切りはなし、整形後再接着るとグッと良くなる。ランディング・ギア・ボックスはエポキシパテを盛り硬化後一度とりはずし、整形後再接着した。

■脚

前回のクルーザーではあまりにも"足が曲がって"付いている様で変だったので今回はあまり足然とした物にならない様に注意した。太ももは上部を切り欠き、５mm角棒で作ったムーバブル・フレームを付ける。これは少々長めにして本体とのクリアランスを多めにとると全体のバランスは良いものになる。ヒザのムーバブル・フレームも変形のため移動している、といった感じにしてある。すねは接着面に１mmプラ板をはさみ、増加パーツ部分の３本の凸モールドがタルンとしてこカッコ悪いので0.3mmのプラ板で作り直す。ダクトのフィンも0.5mmプラ板で作りその下に付く翼も１mmプラ板で少々大きめに作る。この手の工作って地味でめんどくさいんだけど、やるとやらないとでは完成度が全然ちがってくると思うのでトライしてみる価値は十分あるのではないだろうか。足首は２mm幅増幅ツメ。つま先をエポキシパテ、プラ板でするどくするとカッコ良い。

足の甲の部分にはポリパテを盛り、カバーのかぶった状態にする。リフレクター・インコム・ユニットはキットのままでは２まわりほど小さい。１cmほど全長をのばしたり、先の方をボリュームUPしたが、まだまだ小さいし、思ったよりたいへんで時間もかかったので始めからスクラッチしてキャスト・コピーで２つそろえた方が100倍よかったと反省。ちなみに設定ではすねとはなれているリフレクター・インコム・ユニットだが、作例では、足っぽい様に一つのブロックとして見える様にすねとフィットさせてある。

■ブースター

内側前方を切り欠き、タンク（10mmアクリルパイプ）を付けるが、タンクの径が小さかった。もっと太くてもいいかもしれない。タンクをおさえているギザギザのパーツはタミヤMMシリーズ1/35T34戦車のキャタピラ滑り止めのパーツ。ブースターと本体、スタビレーター基部をつなぐムーバブル・フレームはエポキシパテ製。セメダインの木工用エポキシパテがやわらかくて使い良いが、水でのばせないのがちょっとイヤ。

■その他

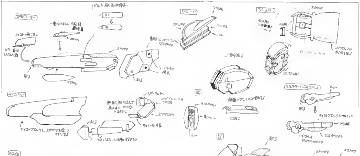
主翼は２mmプラ板（渋谷東急ハンズで売ってる）。グローブはキットの物にポリパテを盛り、ひとまわり大きく。スマートガンはあまり手を加えてないので伊勢氏や星野さんの作例を参考にして下さい。スリットはスクリーントーンをプラペーパーにはり、トットをピンバイス（１mm）で穴をあけ、デザインカッターで切るといった方法。

■塗装

青はコバルト・ブルー10に対して白１、ガル・グレー１、ミッドナイト・ブルー１の割合（本当はテキトー）。白は白５、ガル・グレー２、ミッドナイト・ブルー１、グレー75少量といった感じ。赤系（ピンの底を見ればわかる）のグレーにするのがポイントである。ブースターはミッドナイト・ブルー。ノズル、スマートガン、ムーバブル・フレームはフラット・ブラック。赤はサンダーバーズの赤と原色の赤を１：１で。オレンジはサファリ・オレンジ＋蛍光レッド。翼はブルーエンジェルス用。

■といった感じで完成だっっ！

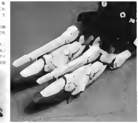
各部の形状は飛ぶ物としてのディフォルメーションを多少加えてありますが、Sガンダムとしてベストの形状をめざして作られています。伊勢氏や星野氏のやってない改修点もあるのでMSモードを作る上で良いポイントをピックアップし、自分なりに作品の中にフィードバックしてもらえたら幸いですね。



▶旧作品のリフレクター・インコム ユニット周辺。製作当時は まだリフレクター～のデザインはUPしておらず、この様な暫定的なユニットが装備された。又 全体の仕上げ（エッジ出し）が甘い。

▶▶新作のリフレクター～周辺。完全なる決定稿での製作 加えて精度面で信頼のおけるキット＝ベース級の完成度。

▼翼ブロック＆プロペラント サブ・ユニットの新・旧版比較。（当然右側が キャスト・キットを使った旧版。）サブ ユニットは側面に面取りが行なわれているデザインに進化 加えてランディング・ギア ボックスも追加された。又 Aパーツ主翼も装備された。



地球連邦軍"α任務部隊"／試作可変合体MS

MSA-0011 Sガンダム分離形態

Gアタッカー､ボマー､コア

1/144スケール・フルスクラッチビルト

MODELER 伊勢昌弘

■GRAPHICS P142 ■ROLL OUT 1987 DECEMBER

■製作〜接触編〜

「これ作ってみない？」と見せられた設定画（ううっ面倒臭そう……でもSガンダムの複製パーツは使えるよな）3秒間の躊躇の末、YESと答える私がそこに居た。

さて、その日は㊥の人と設定画を検討。変形方法が分かってくると、最初の印象ほど厄介なシロモノではなさそうに思えてくるから不思議。その変形ってのが仲々意表をつく部分があったりして面白い。私はパース画から解読するのに時間がかかりましたが、よーく見てるとだいたい理解できます。

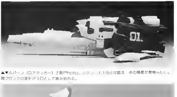
工作はGコアから始まりました。1/144Sガンダム3面図から寸法をとって原寸図をひいてみたのですが、これが小さい！ 小さ過ぎてクラクラするぐらいなのに、センチネル名物（？）チェックの嵐は見逃してくれなかった。機首と左右エンジン・ブロックに3分割された小指の先ほどのパーツに対して「モールドをシャープに」と注文が飛ぶ飛ぶ。パテを使うとエッジがダレるしモールドも欠けやすいのでプラ板の積層&貼り合わせに、デザインカッター、彫刻刀の猛攻。もーサフェサーでディテールがツブレちゃったりするから難儀。複製の必要からシリコンで型取りしました。

そうこうしているうちにSガンダムの複製パーツが出来たというので編集部へ。バリだらけの複製品てのは見た目、思わず2・3歩後ずさるインパクトがあるけれど、ハイキャストだからサクサク削れるし、設定画の原寸3面図と照らし合わせてみてけっこう使えそうなのでラッキー。持ち帰ったパーツはカッターとヤスリでバリを削りまくります。ディテールが消えてしまっても気にしない大胆さが完成への近道。ただハイキャストの場合逆に、削り過ぎてしまうことが多いですね。ピンバイスで穴開けしててもいつの間にかパーツを貫通しちゃうし。ピンバイスと言えば、パーツ固定用のピンに2㎜の真ちゅう線を使ったのだけれどアルミ線の方が良かったかもしれない。穴が傾いて開いてしまった時なんか、ピンの方を曲げて修正するのが楽だし。固定用のピンがあると仮組みがすんごく楽なので、早目に埋め込んでおくととっても楽ですね。あと胴体の加工が意外にスムーズに進んでしまったのがうれしい。Bパーツ側になる腕の部分はスクラッチになりましたが、胸はなんと、Sガンダムのラインそのまま、ほとんど無改造でまとまったのでした。こうしてキャスト・パーツを組上げ、プラ板を切り出した主翼を仮止めした状態でチェックを受けました。

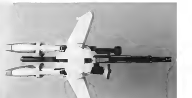
■製作〜発動編〜

プロポーション（と言うか各部のバランス）の修正が済んだA・Bパーツは、一旦全部分解してペーパーがけ。キャスト、ポリパテの部分はあっさり片が付くけれど、問題は翼。も一荒目の金ヤスリ（甲丸が良いよ）でバリバリやるしかない。削っていくと意外に薄くなるのでこのスケールなら最低2㎜は必要だと思います。後で接着面がヒケたり、ハガレたりしないよう、できれば厚いプラ板を使いたいです（東急ハンズでは2㎜板がある）。ペーパーを240・400とかけたところでディテーリング。キャストにはPカッターとか使えないので、パネル・ラインはカッターであたりをつけて三角刀で彫りました。この後800番のペーパーをかけサフェーサーを吹けばもはや出来たも同然。いきなり塗装へとなだれ込んでしまう。白には青や黒を少々加えて暗めに。モンザ・レッドと黄は生のままで明るく。模型用カラーの青は濁った色が多くて困るけど、とりあえずブルーエンジェルス用に白少々という感じ。印刷物になると色味が全く変わっちゃたりするので、あまり悩まない方がいいか。言うまでもなくブラシ塗装です。B4ぐらいのパネルを買ってきて両面テープでパーツをずらっと並べて固定すると能率良く塗れますよ。こうして塗ったパーツを組み上げたのが納品の日の朝5時。塗装に要したのは徹夜を含む36時間でした。——長かった。

因に、今回収録されているGコアは、MGOCKのガンダムMk Vのオマケ。私の作ったエンジン・ブロックに㊥の人の機首をミックスしたものです。

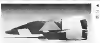


▲▼Aパーツ（Gアタッカー）2面Photo。スクラッチ1号とは言え、その精度が素晴らしい。翼ブロックの変形が3Dとして読み取れる。



▲▼独特なフォルムを持つBパーツ（Gボマー）2面Photo。Zplusと同型のディスク レドームを装備して[illegible]。（[illegible]氏の1号から[illegible]て来ている。）

▼▶Gパーツ（Gコア）2面Photo。[illegible]最新構に合わせて製作している MGOCK版、サブ エア インテークを追加工作 [illegible] 機首パーツ[illegible]が製作された時より[illegible]のアリューム。



◀これが最初に製作されたGコア。設定画のフォルムを「小さい方に」という方に解釈すれば こうも受け取れる訳だ。

地球連邦軍"α任務部隊"／可変軽戦闘機

FXA-08GB

Gコア

1/72スケール・フルスクラッチビルド

MODELER　二宮茂樹

■GRAPHIC P.143　■ROLL OUT 1988 SEPTEMBER

あの人から「本当に飛びそうなかっこいい飛行機として作って」といわれたので「命令のままに」と目をスキャンさせながら答えたのですが、私の頭にはGコアというか、コア・ファイターというのは脱出用だから、コンパクトで割とズングリムックリというイメージがあったのでした。設定画も結構かわいく描いてあったし。かとき先生はわかってらっしゃる方なので設定画はちゃんと飛行機してますね。基本的なプロポーションは設定画のものを少し前後に延ばして多少スマートにした程度です。変形して云々、ということになると、あまり大胆にプロポーションの変更もできません。できるのかもしれませんが…。で、ディテールや外形ラインで飛行機しようと思ったわけです。お金かかってますよ、今回の作例は。基本的にはプラ板箱組みで、所々に実機のキットをつぎはぎして飛行機らしさを出すようにしました。

■機首ブロック

ハセガワ1/72X−29を中心にパーツのつぎはぎです。コクピット、フロアと前脚収容部を組み込んで胴体左右を接着、コクピットの前後を切りとばします。コクピットより前の部分はバンダイ1/144Gアーマーのコア・ファイターの機首部分を接着、1mmプラ板を貼りつけてボリュームUPします。コクピットより後ろの部分は、下半分がモノグラム1/48P−51Dムスタングのラジエーター部分。巾がピッタリでありました。上半分はプラ板で組み上げ整形します。一応、真鍮線とパイプを使って機首が縮むギミックが組みこんであります。今回は接着しましたが。リニアシートは、似たのを捜したのですが見つからず、結局、杉田氏の作例を参考にプラ板で自作。アーム・レイカーは面倒くさいのでオミット。前方のモニター・パネルは0.5mmプラ板から切り出し、フジミ1/72MiG−29の計器盤デカールを切り貼りしてあります。キャノピーは0.5mm透明アクリル板で組み上げてしまいました。下面後部にはP−51のラジエーター排気口がポッカリ口を開けているので細切りプラ板を横にわたしてスリット状にしましたがここも何か考えたいところです。

■左右エンジン・ブロック

上下2つのブロックが主翼をはさむような構造となっています。図面から平面形を1mmプラ板に写しとり4枚切りだします。こーゆー時は1枚だけ切ったら、それにプラ板を少量の瞬間接着剤で点付けし、まわりをカッターでなぞって切りとればまったく同じものが作れます。これを基準に組み上げていくわけですね。上ブロックは前方のインテイクから3枚のスリットを通して奥が見えてしまいますので、ハセガワ1/72F−15のコンプレッサー・ファンのパーツを貼りつけてしまいます。下のブロックのインテイクはプレートでふさがれているので必要ないですね。さて上ブロック上面にはなにやら⊘マークのパーツがあります。なんでしょうね、これ。そういえばSガンダムの脚のスリット横にも同じようなものがありますね。かとき先生は、デザイン上の統一されたアクセントなんです、というのですが…。いろいろ考えた末に、MSモード時に、Gコアのエンジンをアイドリング状態にさせておくためのプロペラントになり、エアなりのインテイク、ということにしてしまいました。○部分はハセガワ1/200DC−10の翼2エンジン（垂直尾翼の所にあるヤツね）のインテイク・リップとコンプレッサー・ファン（2機分！）を使ってあります。また、下ブロックの小さなインテイクにもムスタングのパーツが使ってあります。すきなんです、P−51。こちらはハセガワ1/72のラジエーター、インテイク部分を切りとって付けました。これも2機分。上ブロックのノズル上部、後ろにのびた部分は下面にプラ板でスリット状の再現をしまして、大気圏突入時の冷却ガス排出口ということでどうでしょう。つまりこのGコアは後ろ向きで大気圏突入するというわけですね。ノズルはなんと！ハセガワのスペース・オペレーション・シリーズ、オペレーション・オメガのもの。覚えてますか？　ほらあのスペース・シャトルが変形するやつですよ。3つしかありませんので1つは模製ですが、少し大きすぎます。上も下も少し下を向いてしまっているのは、油圧OFFの時はダウン位置になってしまうという、飛行機では尾翼やエアブレーキによく見られる、ということでかんべんして下さい。

■主翼、カナード

主翼はハセガワ1/72MiG−23フロッガーのものを使いました。モールドをすべて瞬間接着剤で埋めてから前進翼になるように振り直しました。翼端のスラスターはトライパーツのヘリ用エッチング・パーツからパネル翼端灯を貼りつけてあります。カナードはX−29のものです。

脚類はミラージュF−1CやMig−23、そして全体に飛行機らしいスジボリを施し、トライパーツのエッチング・パーツをあちこちに貼りつけ、塗装にかかるわけです。

■塗装

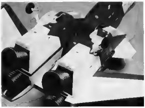
全体をグレーで下塗りしたあと、白を吹きます。これはアメリカ海軍用の特色カラー316番。全体的に明るく、ということなので赤の部分はモンザ・レッドそのまんま。青はブルーエンジェルス用に白をまぜたものという、気がついたら伊勢選手とまったく同じ。何やってんだか。インテイクの黄色いスリット。黄色のままだとなんとなく気まずいので前縁をつや消し黒にしたら、ちょっと太くなって下品ね。

エナメルのフラット・ブラックやマット・レザーで汚しをかけ、ステンシルのデカールを貼って完成！　こーゆーの久しぶりで楽しかった。

ではまた。

▲製作途中のGコア機首ブロック。下側のインテークを含む濃いグレーに見える箇所が、P−51Dムスタングのパーツ。何とレシプロ機を使っているところがスゴイ。

▼主脚の引き出し形状や脚収納部、機首ブロック後端のスリットの各ディテールに注目。本格的エアーモデルを見事キャラクター・モデルにトランスレーションしている。



▲前脚収納庫周辺ディテール。バルカン砲口も確認出来る。

▼正面形。三胴式の機体は、正面から見るとこうなる。

地球連邦軍／試作型可変合体MS
MSA-0011

"S"ガンダム[バストUPモデル]

1/20スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／栗山[illegible]之
■GRAPHIC'COVER P148・149　■ROLLOUT'1989 JUNE

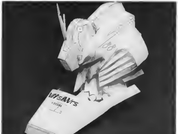
昨年4月から大学生となり、再びMG誌でライターする事になった栗山です。その復帰第一作がなんと別冊の表紙という事でいきなりものすっごくハイ・テンションな仕事をしてしまいました。やはり若さが勝負です。それ行け!!

■つくり方

おそらくこの記事が直接参考になる事はあまりないと思いますが「どうやって造ったんだろう」という事はやはり気になると思うので軽く概略的に説明します。手順としては、まず頭を造りそれに合わせて体の図面を引き、その体を支えるための骨格を造り、その骨格に頭を設置した所で胸、背中、腰スタビレーター基部、およびブースター・ユニットという順序で造るという感じです。完成するとタタミ半畳、高さ3尺という巨大モデルとなるためボール箱に詰めて車で運ぶ事を想定して素早く、何度でも組立て、分解が可能なように建造しました。このSガンダムを運ぶためにも車の免許を取りたかったのに、このSガンダムを造らなければならないから免許を取る時間がないという、世の中の不条理にはさまれ、しかもこんな未知の造型物ゆえに最初から最後まで常に試行錯誤の状態で、まったく時間の計算ができず非常に効率も悪く、他人から見たら笑い事にしかならないような訳のわからない苦労ばかりしていたような気がします。

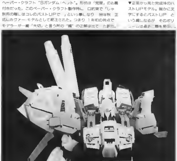
しかし大きさ故に手がつけられないという事はありませんでした。何故かと言えばこのモデルは、1年前に「私に不可能はない!」などとのたまわった17才の少年のペーパー・クラフトが元になっているからです（MG誌88年6、7月号掲載）。その紙模型を拡大コピーで1/20としてプラ板にテープで仮止めし、1パーツずつ切り抜きます。勿論展開図通りのパーツではなく、面ごとにバラして使用します。元の紙模型がほとんど完璧なので、素材の置き変えにより生じる矛盾に注意するだけで問題なく出来てしまいました。体の方は1/144のキットをノギスで測り、そのまま7.2倍したものを造りました。これらも全てプラ板の張り合わせによるものです。文字にしてしまうとほんの数行なのですが、一番時間がかかったのはこの時期で、例えば自動車などの工業製品、あるいは舞台美術などの製作技術があれば1/20だろうが1/1のガンダムだろうが訳ないのですが、悲しい事にガンダムがちょっとばかし上手かっただけのプラモ少年としては、そんな技術を持ちあわせている訳もなく、普段の1/144のスクラッチと何ら変わらない方法でしか造れないので、えらく大変な作業となってしまったのです。因にこれらのパーツを支えている骨格は、文化祭後のゴミ山から拾ってきた角材、針金および粗大ゴミの冷蔵庫のパーツによるリサイクルです。あとはプラ板が20枚程で出来ているので、さほどお金はかかっていません。というよりかからないよに努力しました。

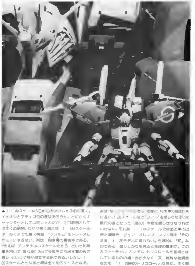
今だから言えますが「腕まで造りたい、ブースターも造りたい、脚も造ら



▲コレがMG誌88年6、7月号に2ケ月連続で掲載された1/24ペーパー・クラフト"Sガンダム・ヘッド"。形状は「完璧」のお墨付きだった。このペーパー・クラフト製作時に、口約束で「じゃ別冊の表紙はコレのバストUPで」という事になり、88年秋、正式にカヴァー・モデルとして発注された。つまり1年前の時点でモデラーが一番「大切」と言う所の"顔"の正解は出ていた訳だ。

▼正面から見た完成体のバストUPモデル。確かに文字にするとバストUPという事になるが、そのボリュームは[illegible]





▲1/144スケールのEx-Sガンダムを手前に置く。イッオンとアディゴ位の差はあろうか。とにかくキャラクターとしては同じメカだが、3D表現としては全くの別物。わかり易く言えば、1/144スケールは、あくまでも縮尺模型、"フォルム"をトレースしたモノにすぎない。所詮、約束事の集合体である。（例えば、アンテナは小スケールだから、という約束事を用いて、単なる0.3mmプラ板を切り出す事のみで表現し、という了解が成立する訳である。）しかし1/20スケールともなると話は全く別のケースとなる。それを額面通りな「スケール・ダウン」の模型としてアプローチするなら（いわゆる○○風、という作家性の様なモノを約束事として用いないなら）作業量は縮尺率と正比例して増加する。1/20位のスケールともなると、その各パーツ自体が、縮尺の見本となった「本物」として自己主張を始めてしまう。つまりノズルならその厚みが急に気になりだし、銃口ならそれが金属色でないと生理的に違和感や不和感が生じる。各自の経験値（生まれてこのかた、培かって来た情報）と、そのウソが干渉する為だ。「銃口が金属色でなきゃ、ウソだ」と思うのは、その本物の色や姿を、自らの経験値で（勝手に、無意識に）判断している為である。だから1/144スケールでの"リアル"は表は な[illegible]っぽ」程度の、約束事の確認作業に近い。1/20スケール位で"リアル"を感じさせるには縮尺の基となった（架空の）本物を感じさせなければいけない。それ故、1/144スケールでは塗る事の出来た蛍光色、ピュア・オレンジ、レッド等を「そのまま」1/20モデルに塗れない。生理的に「変」なのである。塗り上がりを見ると先述の理由で、このカヴァー・モデル、ガンダム・トリコロールを基調とはしているものの青・赤が少なく、又、特殊な色調合なのも「1/20用のトリコロール」な為だ。全く同じキャラクターでも、スケールによってディテールばかりか色調も変わる、という事を考えてみてほしい。（蛇足になるが、『スターウォーズ』等のSFXプロップがリアルに見えるのは、そのウェザリングやカラーリングもが、我々の経験値に訴えるモノがあるからであろう。事実、『PROJECT Z』表紙の1/20Zplusは、現用戦闘機のカラーリング&ディテールをトランスレートする事によって、このSガンダムの100倍簡単に"リアル"を感じさせるモデルとする事が出来た。トリコロールで20mの人型兵器、それを"リアル"に感じさせる作業というのはハンパじゃない!!）

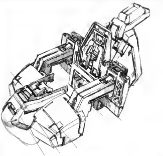
なきゃ、ビーム・カノンも必要だな、やっぱりフィギュアが欲しいな」と言い出したのは私なのですが、造り始めた時は完成させる目算など全然なくて、とりあえずパーツと造り始めて話だけ盛り上げておけば、あとは皆が手伝ってくれて勢いで完成するだろう、と思っていた訳で　志は高いんだけど結構無責任な私ですが、いざ深みにはまってくると皆さんも御承知の通り別冊のスケジュールというのは本当にきついらしくて誰も手があかないという事で……もうフィギュア以外全部一人でやってしまいました。ただ塗装に関しては絶対に成功しない自信があったので、あさの大先生の御登場となりました。ところでいわゆるSガンダム・ブルーというのは確か半年ぐらい前に「まったくまじり気のないスコーンと抜けた青」と言われたように記憶していたのですが、今ではこの青こそ本当のSガンダム・ブルーなのだそうです。調合は非常に簡単で、ラッカーのコバルト・ブルーに白を加えただけで、その白の混入量によって2色のスプリッターとなっています。そしてその青を基準にして白、グレー、黄、赤、黒を合しました。肩の"GUNDAM System"はインスタントレタリングで、"VMs AWrs" および "incom" は先生直々の描き込みです。そして体の各所に張ってある "REMOVE BEFORE FIGHT" という赤いテープは　航空機ファンにしか解からないかもしれない軽いジョークです。

それで皆さんが疑問に思っているであろう配色パターンと色調の変更ですが、1　144の模型ではとにかく綺麗でカッコ良い事が優先されているのですが、この1　20モデルについてはMSの巨大さ、あるいはMSというのは中に人が乗って戦闘するための兵器であるといった原点に立ち返ったカッコ良さというものを言葉だけでなく視覚的に演出する事を目的としています。トリコロールに塗った巨大兵器など見た事もない我々には、そのままのガンダムに対してリアルを感じることはほとんど不可能。皆さんが無意識の中で理解できる塗装を施す事によって、少なくとも不自然でないものを成立させるためのトリックなのです。要するに、これがセンチネルにおけるあさのマジックの摩訶不思議　と言ってもさしつかえないでしょう。

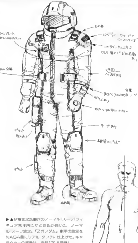
そしてこの表紙のフォトは、とりあえずSガンダムがメインではあるのだけれども、あえてそこから焦点をはずし、フィギュアを配する事によって絵の中に1つの会話（ドラマ性）を持たせると共に空間的に演出を施した。1種のディオラマ作品という事で本編のフォト・ストーリーには収録されてない、とある1コマという事で位置づけてみるといいかもしれないという感じです。

■感想

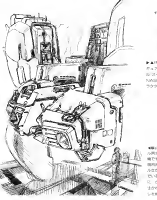
造ってしまった本人としましてはこの模型に関して200%知り尽くし過ぎていて客観的な目を失っているため、カッコ良いのか、変なのか全然解からなくなっているので（実は全然自信がない）「ただ凄い！」的な感想は置いといて細かいチェック、あるいはボロクソにけなした意見を下さい。全然怒んないですからよろしくお願いします。



▲最初にかとき氏が描いた基本フレーム＆装甲の概念的設定。ディテーリングし終る前の　大まかな（1　20スケール用の）ユニット構成造型用である。1　144モデルとディテール・パターンが異なるのは　先述の「スケール機の～」理由。



▶▲伊藤宏之氏製作のノーマルスーツフィギュア発注用にかとき氏が描いた　ノーマルスーツ設定。『Ζガンダム』劇中の設定をNASA風にリアル　タッチに仕上げた。キャラクターの容貌は　当然(?)顔無し。



◀草山氏用にかとき氏が描いた　1　20モデル用ディテール稿。草山氏の「飛行機でも航空機でもない　宇宙兵器っぽい　ストレートに現用兵器を類しさせない未来兵器っぽいリアルさが欲しい」という無理難題　に取り組んでいる。とにかく　たかだかこの一枚の設定に　かとき氏の様々な（兵器への）感覚論が注かれている。カンタンそうに見えるが　コレを描くのはハンパじゃない。

地球連邦軍／大気圏内軽戦闘機

FXA-08GB[Bst]

コア・ブースター"0088"

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／星野利章

■GRAPHICS P144 ■ROLL OUT 1989 MARCH

またブースター・ユニットを作ってしまいました。スクラッチのBst Bstキット改造、今度のコア・ブースター用と3種類(しかも全部違う形)。これで303Eを作れば「日本一のブースター野郎」になれるのですが、303Eは私の担当ではありません。残念。

■ブースター・ユニット

キットのパーツとはまるで違う形です。設定上で折れ曲がる部分でカット、さらに中心線でカットして4分割後前部は前すぼまりになるように幅つめ。ビーム・カノン接続部は凹部を大きく作り直し、1/76戦車の転輪にポリパテを盛ったものやプラ板でディテールを追加。後部は2mmほど幅つめし、後端を3mmカット。上部インテークみたいのは削ってプラ板で大きく作り直し。ノズルが付くパーツはプラ板にて厚み増しをします。下面パーツは使わず、プラ板にて新造。

■Gコア

ノーズは長谷川君にもらったのを使用しましたが、これは『ワンダーフェスティバル』で一般ディーラーの方が販売していたものだそーです。それを少々カットして短かくし、ポリパテにてコクピットを高く。エンジン・ブロックは伊勢氏のキャスト・パーツを。翼はプラ板にて。スジボリはアートナイフで線をつけてから三角刀で軽くなぞるようにして彫ると楽にできたりする。長い直線とかは定規をあててPカッターや針で彫った方が良いと思いますから、両方を並用すれば良いでしょう。

■主翼

1mmプラ板×2で翼の形を作りポリパテにて曲面部を作りました。

■下面増加パーツ

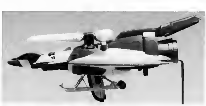
ポリパテ製。左右にあるGコアのノズル推力を利用するという設定のベクタード・ノズルと補助翼はプラ板にて。ランディング・スキッドは2mm角棒、真鍮線、1/144F－14の脚パーツより。こういった細いパーツは接着部を真鍮線等で補強しておかないとすぐにこわれて泣きをみるので注意。

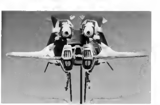
■その他

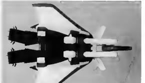
ビーム・カノン砲はSガンダムのものを、基部を切り欠いて角棒でフレーム状パーツを再現。メイン・ノズルはフチを薄くして、外側のディテールはスジボリをしてから角棒を炎であぶって細く引き延ばしたものを3本巻きつけてあります。翼内プレートはBstキット改造で作ったキャスト・パーツをポリパテで基部を大きくし、裏にアートナイフと彫刻刀でせんたく板(ひょっとして今の若い子はコレ知らないかも)状のモールドを彫りました。この辺のディテールの作り方は『ミッションZZ』を読めばわかります。また買ってない方、お買い逃しのないように。

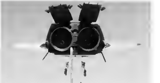
■塗装

㊙の人は配色を考えるのがすごく好きなので、今回も楽しい物置を提供してあげたら仕事そっちのけで考えてくれました。ブースターはグンゼMr.カラーNo.301、機体色白は同No.316、薄いグレーは同No.13、黄は同No.329、青はコバルト・ブルー、スカイ・ブルー、白の混色だと思います。ビーム・カノン砲、スキッドは白、最後にフラット・クリアーをかけて全体のつやを整えた後、白+フラット・ブラック、ブースター部はレッド・ブラウンのエナメル系でスミ入れをしています。



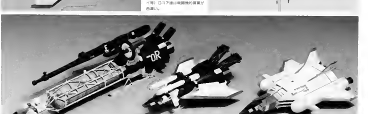






◀▲▶Gコア版(と言うより、Sガンダム版)コア・ブースター4面Photo。旧コア・ブースターがコア・ファイターのフォルムを拡張した様なシルエットを有していたのに対し、このGコア版は合理的で武骨な所に魅力がある。正面形など、仲々不思議なフォルムで面白い。

▼3機のコア・ブースターを比較。エクステンディットは論外として旧コア・ブースターとGコア版はほぼ同等のボリュームなのがわかる。どちらかと言うと旧版は攻撃機的要素が色濃く(ウェポン・ベイ等)Gコア版は戦闘機的要素が色濃い。



地球連邦軍／広域宇宙戦闘機
FXA-08GB(Bst)

コア・ブースター・エクステンディッド"0088"

1　144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／蝶子園ボンド
■GRAPHIC P 145　■ROLL OUT 1988 MARCH

■制作の手引き

さて　こーいったものを作る場合やはり「精密感」というものがひとつのポイントではあります。いかにも壊れそうな感じ（実際壊れやすいが　）がスケール感を盛り上げるわけです。まあ　いわゆる「スケールモデル」の方面ではいわば「常識」ですがキャラクター・モデラーはその辺、弱い人が多いようです（ってそんなに上手い人か、おまえはっ//）。もっとも　キャラクター・モデルを作るための資質がスケール・モデラーにあるわけじゃないしってことも言えますけどね。ふふふふ♡とか。

■Gコアの部

長谷川君にもらったキャスト・パーツを使っていますが、なにしろ今回、「精密感」ですから　ひたすらシャープに仕上げることに気をくばります。キャスト・パーツはともすればエッヂなどが甘くなりがちなので注意しましょう。

■ブースター・バックの部

設定のように胴部裏面を大きく開口します。ブースター自体のディテールもいまいちなので　それなりにポリパテで修正。ちなみに全翼もプラ板をはさんで3㎜程延長してあります。どこをどういじったかは　キットのパーツと見比べてみて下さい。Ex-SやBst型を作る場合にも参考になるんではないでしょうか。

■手づくりの部

なんつってもめんどーなのがここです。まずプロペラント・タンク。これはアイザックのタンク4本をつなげ、ディテールを加えたものを複製したわけですが、途中　関係者のあいだで言うところの"センチネル・チェック"の段階で、もっと長くしようっということになり、当初の1 5倍の長さになっています。

誰もが「どーすんだよ?」と思うであろうトラス構造部ですが、安直にイマイのイーグル1のパーツを使ってしまえばいーじゃん　などと考えていたので、実はあんまり心配したなかったんですが　結局気に入らなくて部分的には使用したものの、真鍮線と真鍮パイプで作ってしまいました。作っている途中は壊れやすいんですが×状の補強等がはいっていくうちに丈夫になり、完成後の強度は見かけほどやわしゃありません。実際に作ってみるとその合理的な構造に思わず納得してしまいました。

ランディング・スキッドは2㎜角棒と飛行機の脚柱、真鍮線、及び真鍮パイプ等でひたすら作ります。真鍮線によって必要な強度が得られ、「精密感」も高まります。これはトラス部分についても同じこと。脚付根の板状のパーツはプラ板工作で作ったものを複製して使用。

ディスク・レトームはキットのZ plusのものをディテールUP。外周にヒートプレスしたプラ板をはり、センサー類のディテールも流用パーツ&プラ板こま切れ等でゴチャらせます。

レトーム基部は大胆にもハイクのフレームを加工して使用。この辺りも今回の見せ場。流用パーツを使う場合そのまま使うのではなく、少し手を加えるとひと味違うので気をつける。下手に流用パーツをベタベタと貼りつけたりするのはハッキリ言って×。下品なだけで見苦しいのでやらないほうがマシ// 悪い見本はいくらでもあるのでそーゆーのを良い子はマネしないよーに／

スマートガンは反則／　星君のパーツに手を加え、あまつさえ色まで塗り変えてしまいました。返すときどーしよう（泣）。本体との接続部はプラ板と流用パーツでそれなりに。

■塗装の部

今回、色に関してはわりと悩まずに出来てます。絵を見た瞬間にヴィジョンが固まってたんで、とか言うと大袈裟ですが、ねらい通りに仕上がってるのは私にしてはめずらしいですね。

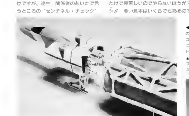
調合に関しては常にあさの先生が言ってるようなことですね、顔料の種類を見分けて使えと。例えばグレーは赤の顔料が入った物（航空機特色のエンジン・グレー）をベースにしたもの。白は　じつはアイボリー系の極めて白に近いグレー(特色のグレーFS36622)オレンジはサファリ・オレンジ+マルーンでいわゆる抜けた色ではなく、あさの先生言うところの寝ぼけたオレンジに。全体的に暖色でまとめていることになりますね。全体的なイメージはマーチン・バウアーの「スペース1999」風ですが、Gコアの黄は絶対にいわゆる「ＩＴＣメカ」にはない色ですね。コバルト・ブルー+白というSガンダム・ブルーです。ちなみにキットのSガンダム・ブルーとは違いますからね。一度コバルト・ブルーとインディ・ブルーを買ってきて見比べると色味の違いってのが良くわかると思います。どっちが好きかは好みの問題ですけど。

ブルーに関しては、これもあさの先生の"青は自分で調合しないと気がすまない"習慣を巧みに利用しています。塗装は全体にバリバリのフラットです。メリハリをつけるためグロスのところもありますが(見りゃわかるでしょう?)ウェザリングも、ただエナメル系のつや消黒をスミ入れするのではなく　下地の色によって色を変えてやることも必要。たとえば黄色のところに黒っぽい色でスミ流しするとどうしても小汚なくなってしまうので　その場合はオレンジや、茶系の色を使うわけです。白なんかの場合はグレーでするとかね。

その辺りに気をつけると、キレイに「汚せ」ます。

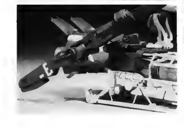
■閑話休題

かなり強引なスケジュールで作ったわりに良くない?　本当は超カッコイイじゃん//とか言いたいけど謙虚な私はとても自分の口からそんなことは言えないので　みなさん言ってください。（言ってるよ、バカ／『あ』）



◀トラス構造から延びるフレームは、Gコアのエンジン・ユニット後端に装着される。Gコア機首ブロック後方、双胴のエンジン・ユニット間から一脚のランディング・スキッドが延びる。

◀ビーム・スマートガンは、エネルギー供給コネクターカックランクを介して装着される。当然かなりの自由度があり、ディスク・レトーム[illegible]のシステムとして作動する。



▼ディスク・レトーム・システムは、キットのZplusの物を大幅にディテールUP。外ワクはラバー的質感を狙い、暗灰色の艶マット仕上げ。

地球連邦軍／大気圏外軽戦闘機

FF-X7［Bst］

コア・ブースター"0079"

1/144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER 安藤"ボケ作"昌弘
■GRAPHICS P146 ■ROLL OUT 1988 MARCH

どおもお、ボケ作です。本格的な空モノ・ガンプラに挑戦です。

■涙GOOD-bye

製作当初はキット改造の予定だったのですが、気がついてみるとフルスクラッチに[illegible]。うるうると泣いている訳にはいかない。物事をめんどくさい方向に変更した、二宮先生風モデリング方式。Gコアみたいに格好よくなりますよーに。

■夢の終わり

今回、一番インパクトのあったコア・ファイターから作り始めました。機首をGコア風にキットのそれを修正、上半分はポリパテで新造。形状は写真を見てもらえば一目瞭然だと思いますけど、万一失敗してもコア・ブースターのキットには機首が二組入ってるから安心ですよね。コア・ファイターの胴体は、これまたGコア風にみせる為ノズル側に向けて機体の厚みを増してあります。これはキットの胴体を斜めにして上部にポリパテ盛りしただけです。しかしそのおかげでキット改造の夢は断たれたのでした。

■林檎酒のルール

あと、コア・ファイターは、インテーク板のモールドにPカッターを入れたり、翼をプラ板で作ったりと、酒を飲みながら3日で出来ました。この分ならブースターも1週間だな、とかクラクラと酔っぱらった頭ではタイム・スケジュールがムチャクチャなのでした。みなさま飲みすぎには御注意。あ、それからコア・ファイターの背面の面構成が変えてあるので、キットと見比べてみて下さい。

■WAYS

自爆のブースター。コア・ファイターの厚みを増したので、キット・パーツは機体下面しか使えませんでした。さらにブースターの全長も2㎝ほど延長。後脚のボックスも作り直し。その後コア・ファイターに合わせてサイド・上面のインテークを作ってしまいます。それから上面、上面横のボディ・ラインを、それぞれプラ板で箱組みの様な形で作っていきます。3次曲面等はポリパテですけれども。横のタンクはアクリルパイプ。100㎜（850円）を用意していたのですが、細すぎてダメ。次に130㎜（400円）を用意。でも結局機体厚をあげたのでボツ（うるうる）。とどめ／の160㎜（650円）でナイスって所。もう京王アートマン(←ローカル・ネタ。)までの道を毎日走ってしまた。

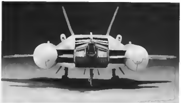
■ピリオド

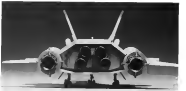
翼は全てプラ板加工。ガンダム物の場合のスケール感って1/220でスケールの物1/144、1/144でスケール物の1/72ぐらいの比率で考えた方がいいかもしれません。脚柱とか翼とか。モノにもよりますけれども。Zplusのキットとかに流用するならば1/72のパーツかなと思ってる訳です。今回さんざん迷ったあげくに1/72のファントムの脚を加工して使ってます。メガ・カノンは1/144のナパーム弾をポリパテで整形。後ろへ行って、ノズルはコア・ブースターのキットの物を薄く加工して、基部をサターン・ロケットを参考にディテールを加えてあります。そしてっ問題のスリット。自分で5回程作ったのですが全部ボツ／。結局、回転寿司をおごる約束であさのの大先生（アマテラスおーみかみ）に作ってもらいました。0.3㎜板に彫り込んだそれを、機体に埋め込んでなんとか出来上がり。ノズルの事でもお世話になったよーな[illegible]。

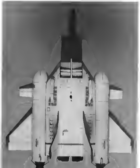
塗装は、白からフラット・ホワイト＋ガル・グレー少量。赤はモンザ・レッド&白＋グレー306少量。青はスカイ・ブルーに原色の黄&グレー308＋白少量。ブースター側インテークはガル・グレー。キャノピーは黒にクリアー・ブルーを3重塗りぐらい。ノズルは黒鉄色＋黒です。スミ入れは、黒＋茶＋バフのエナメル系。スミ入れの難しい所や、ウォッシングとデカール貼り等のフィニッシュを、またまた天才あさの大先生（ラーン ノーズ グレイ）にやっていただきました。感謝してます。

■NEW SEASON

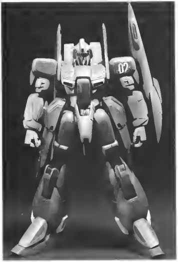
そんな訳で、担当にこれほど手間をかけたコア・ブースター。格好悪い訳がない／／。







●旧コア・ブースター4面Photo。手元にバンダイ・キットがある人は、そのフォルムをジックリと見比べてほしい。基本シルエットこそ大差無いが、キチンと航空機を意識したスロープ、そして翼の付け位置やディテーリング等、あそこまでアニメーション・オンリー然としていた元のデザインは、ここまで引っ[illegible]いる訳である。



地球連邦軍"α任務部隊"／量産型可変MS
MSZ-006C1

Zplus(可変モデル)

1:144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER 星 光彦
■GRAPHIC P150-151 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER

■The Origin of Zplus

すべては86年2月、MG別冊『PROJECT Z』の表紙から始まりました。あさの先生作の1/20バストUPモデルです。当時中学生(!)だった僕は、そのあまりのスゴさに、ただただ驚くばかりでした。それから約10ヶ月後、鈴木さん（現[illegible]さん）作の1/100スクラッチ・モデルでZplusはその全身像を現します（MG 86年12月号&別冊「MISSION ZZ」参照）。それまでのMSのイメージを一新するデザインと仕上がりにすっかり魅せられてしまい「カッコイイいつか自分でも作ってみたい」と、この頃から思い始めるわけです。もちろん、その時はセンチネルなど知る由もなかったのですが。そして昔'87年秋、ついにこのZplusを自分自身の手で作ることに――。不思議な巡り合わせですね。

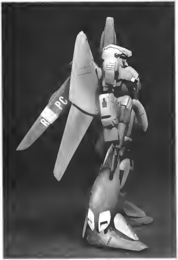
■MAKING

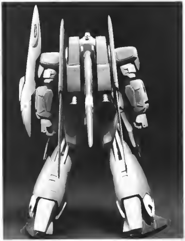
先に手本となる立体の完成品があるというのは、やはり心強いです。A型もC型も、細部が異なるだけで基本は同じですからね。Zガンダムのキットをベースに、とも思ったのですが、実際比べてみると殆ど使えないのがわかります。それならばいっそ、と比較的似ている頭も胴体も一から作ることにしました。部分的に市販キットやキャスト版Sガンダムのパーツを流用したものの、大半はキャスト（＝無発泡ポリウレタン樹脂）の削り出しによるものです。キットが出て完全版の作り方も紹介され、改造パーツまで発売中という今となっては、どこをどう作ったか等はあまり意味がないので（デザイン自体、この時点から進化しちゃってるしネ）、ポイントを絞って書いていきたいと思います。

■①キャストの削り出し

キャストというのは本来注型材なのでしょうが、エポキシパテやスチロール樹脂（プラ板、プラ棒）よりも切削性が良く、ポリパテよりも細いパーツや薄いパーツが丈夫に作れるので、切

■MSモード3面Photo。若干、骨太なプロポーションとして仕上がっている。(設定画に極めて近いプロポーションとしては、長谷川アムロA1型参照)。この星氏の作例の写真（MG誌掲載写真）から、バンダイの可変キットが製作されたというのも、驚きと言えば驚き。そう考えると、バンダイ・キットは確かに星Zplusのプロポーションに酷似している。





削用の素材としてもかなり便利な物です。ただ、パテ類以上に気泡が入りやすいという欠点があり、細かいパーツやデリケートなディテールが入るパーツを作る時は、この欠点をなんとかしなくてはなりません。といっても、まさか個人単位で遠心注型機とか使うわけにもいかないでしょうから、「なるべく新しいキャストにドライエース（脱泡剤）を併用し、空気を巻き込まないように慎重にかき混ぜて――」といった基本的な部分で気をつけるしかないんですけど。この作例では、プラ板で組んだ枠の中にキャストを注入して板状のブロックを作り、それをレザーソーや金工用ノコギリで切り出してから削り込んでいく、という方法をとりました。これなら形が単純だから気泡も残りにくいし、一度にある程度まとまった量を混ぜるので、混合比率の誤差が小さくなるというメリットもあります。キャスト・ブロックの厚さは、何通りか用意しておくと後々便利ですが、あんまり厚くすると切れなくなるので程々に。あとは、各種彫刻刀やカッター、ヤスリ類等を駆使して、仕上げるだけです。大まかな形出しの時はキャストをライター等で軽くあぶってやると、軟かくなって楽に削れるようになりますが、火や刃物の取扱いにはくれぐれも気をつけて下さい。細かいところは、デザインカッターやケガキ針、平刀の角、精密ドライバーを研いた物等で彫っていきます。慣れてくると、かなり細かい物も彫れるようになりますよ。

■②パーツ同士の接合

（接着部）　キャストのパーツ同士は、瞬間接着剤でかなり強力に接着できます。「仮止めのつもりが、とれなくなってしまった」という話もある位ですので。ただ、やはり衝撃には弱いので、真鍮線やアルミ線で補強しておいた方が良いでしょう。

（可動部）　ポリキャップとアルミ棒、又はポリランナーと真鍮線によって可動部を作ります。ポリランナーというのはポリキャップのランナーのことで、パーツにあけた直径2.5ミリ位の穴に適当な長さに切ったそれを差し込み、中心に1ミリ径程度の穴をあけて、反対側のパーツに1～1.2ミリ位の真鍮線を固定すれば、簡単に可動部が出来るというものです。当然のことながら、埋め込むポリランナーが長ければ長い程、可動はきつくなります。また、このポリランナー接続は、可動部だけでなく、取りはずし式にしたいパーツの接合にも便利です（その時はランナーを短めにしておいた方がいいかもしれませんね）。

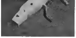
■③組みかえ変形

実はこのZplus、発注は「MS形態で」ということだったのですが、頭と胸を作っている時にふと気が付いたのです。ひょっとしたらポリランナー接続をフルに活用して"組みかえ変形"させられるかもしれない、と。さいわい、パーツの大半がキャストの無垢なので接続は容易だし、Sガンダムのキャスト・パーツのおかげで時間的にもなんとかなりそうだったので、思いきってやってみることにしました。上半身を丸々取り除いてしまうという大胆な方法に驚いた人もいるかもしれませんが、MSとWR双方のプロポーションを両立させる為の、一種のディフォルメーションだと思って下さい。あ、あとPhoto STORY中で滑らかに変形してますけど、実際はあんなに見事な物ではありません。あれは、かとき先生のMAGICです(笑)。そう考えると、バンダイのキットってスゴイですよね。鼻と腰部、たった2パーツはずすだけで、ほぼ完全に変形してしまうのですから。

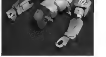
■And now

考えてみればZplusって、基になったZガンダム自体多くの人の手を経て完成されたデザインなのに、それを更にあさの先生とかとき先生がつきつめて、模型からのフィード・バックや立体を確認した上でのアレンジ・修整を重ねてきたわけだから（実はまた進行形？）ある意味究極のMSとも言えるのではないでしょうか。この作例はもう2年も前の物ですから、現時点でのデザインと異なる点もありますし、プロポーションとZplus本来の物とは違うかもしれませんけど、そういった進化の過程に自分も参加できたということを、とても嬉しく思います。本当はもう一機、最新の解釈で作ってみたいんですけどね。バリエーションもいろいろと拡がっていることだし⑦皆さんも是非、イメージを膨らませて"自分の中のZplus"を形にしてみて下さいネ♪

◀▶今日の目で見ても遜色のないバランスの仕上がりである頭部。エッジこそ今ひとつ立っていないものの、コレを利用してディテールUPパーツ原型にする、という案が最後の最後まで考えられた程。

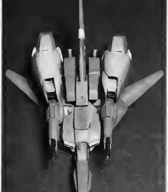


▲これがWRモード時のトリック。このパーツを芯に、WRに必要なパーツを取り付けていく。つまり、WRのコア(核)。



▲WRモード時、まさに上半身全てが使用されていない。一部パーツ（腕部等）は外してWRに装着される訳だが、それにしてもよくまあ変形が成立するものだ。

◀そして標準装備型サブ・ユニットと、ビーム・スマートガン。標準型はこの後、形状がどんどんシェイプされて、最新版では次期の[illegible]Zplusに装備されたMG OGK型まで進化する。

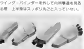


◀ウェイブ・ライダー・モード。思い切りの良い手法により、バランスは見事Zplusのフォルムを捉えている。

▶各パーツ部で、よく見えるのが、ウワサの"ポリランナー"(記事中参照)。加工法発表後、数多くのモデラーに影響を与える事となったアイディア。まさに「コロンブスの卵」的発想。

▼ビーム・スマートガン装備型に改造した際、決定稿に準じて新造してしまったバックパック。右が初期稿案、左が決定稿版。

▶腕とウイング・バインダーを外して内部構造を見ると、なる程、上半身はスッポリ丸ごと入っていない。



地球連邦軍 "α任務部隊"／量産型可変MS
MSZ-006CI
Zplus [MSモード]

バンダイ1/144スケール・キット＋モデルグラフィックス1/144スケール・キット
MODELER／九龍拳一（協力／帽子頭ボンド）
■GRAPHIC P152　■ROLLOUT 1988 SEPTEMBER 1989 MAY

この作例では、無変形でMS形体のみ、との指定なので色々と手を加えましたが、本来なら変形を殺さずに、小改造小ディテールUPで作る方が、絶対に楽しめると思います。飛行形体は大変出来が良いし、MS形体も出来の良い範囲に入るし　変形というおもちゃ的要素を取りのぞいて無変形で作るのは、完成度が高いだけに不毛であるかもしれませんよ。だから、伊勢氏の『完璧版』作例の方が、よりZplusのキットを有効に使っていると思います。

■頭

このZplusのキットで、唯一手を加えたくなる箇所が頭部パーツです。ソメキリも近づいていたので、比較的簡単にでもできて、効果的な方法で改造しました。つまり、顔面だけを切り取り！　220Zガンダムの顔面を付けてしまうのです。キットのままではヘルメットに対して顔面が大きすぎるので自作するにしてもそのバランスを頭に入れつつ改造すれば　それ程難しくはないでしょう。後にこの作例は、ボンド氏によってMG ＯＣＫ 版の頭部（A 2型とのコンバーチブル）にすげ変えられてしまいます。

■胴体

ここは、無変形にしたため、変形のための可動をオミットし、大幅に改造しています。基本的な内容は、ウエスト・パーツの前後幅をつめてから　下部を延長し、首も前と下に向かってボリュームUPし、変形のためにスカスカした所を、プラ板　ポリパテにて埋めてしまいます。背中もウエストにフィットする様に　切り取ってから手を加えてあります。

胸のインテークは　胸の中から出ている様に、胸パーツの取付け部を切り抜いてから、インテーク・パーツを埋めこむように取付けています。重大な事ではないけれど、らしくなって良いんじゃないでしょうか。

■脚

太股を３㎜延長し、後面のエグレをポリパテで埋めます。ヒザ関節の裏側にあるパイプ・モールドを削り取り、ガラスチューブを付けます。足首は、接着面で１～２㎜幅ツメし、踵パーツも接接面で幅ツメします。この時　気をつけないと踵パーツを幅ツメしすぎて足首がふんばったポーズの時に　接地しなくなってしまうぞ／

■ウイング・バインダーなど

ウイング・バインダーは　MS本体の時には、プロペラント・タンクがモタモタしているので取りはずし、基部を流用パーツで作り直しています。又、上部内側を切り抜き　流用パーツをつめます。あとは、ウイング面にスジ彫りを追加しています。

標準型サブ・ユニットは、ビーム・スマートガンのパーツをバラしてから強引に貼付けて、ポリパテでラインをならして基本形を作ります。結局　スマートガンのパーツは芯にしかなっていないのでプラ板からのスクラッチでも手間は変わらないと思います。コレも例によって後にMG ＯＣＫ版に換装されてしまいました。

バック・パックは、ノズル部がおざなりなので、くり抜いてからフタをして先細りのノズルを取付けます。

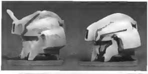
以上が主な改造箇所ですが、アーマーとアーマーとの重なりや　フレームとアーマーの堺が、あいまいなので深めにスジ彫って、別パーツに見える様にしています。そして、各所にディテールUPとして、トライマスターの飛行機用のエッチングパーツを貼付けています。上手に使えば、結構良い効果が得られると思います。首のビーム・カノンもMG ＯＣＫの物に換装されています。

■塗装

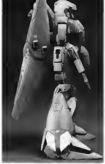
Zplusは、ロービジビリティという事ですので　F-16グレーの２色を使用。各色に白と黒をまぜて、明度差を強くしています。ブルーは、おなじみZplusブルー。フレームは、昔作った憶えてない色。白い色は、つや有り白そのまま。今回は、白以外全てバリバリのフラットです。（カメラ部をのぞいて）

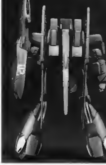
スタビレーターの黄帯は、パーツ全体に白→黄→フラット・クリア（全て缶スプレー）を吹き、帯部だけマスキングしてからロービジ塗装に入るという順で行ないました。スミ入れして完成だ／　じゃなくて、マーキングはキットのシールを使用。余白をていねいに切れば、使用できます。んでもって完成だ。

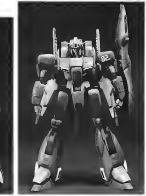
◀九龍氏がビーム・スマートガンから強引に改造した　標準型のサブ　ユニット。形状が煮つめられていない為に MG ＯＣＫ版に換装された為　カラーページは掲載されていない。



▶同じく換装されてしまった為にカラー未登場の頭部。本文中には改造方法も触れているので　併用してほしい。







▼MSモード換装の　CI型３面Photo。長谷川AIと比べると　キットを基本的に肯定したディテールUP　と言えるだろう。標準装備型サブ・ユニット（Zで言う所のノールト）は　カラーページの物とは異なる九龍氏作の旧版。

地球連邦軍"α任務部隊"／量産型可変MS
MSZ-006C1

Zplus[WRモード]

バンダイ1 144スケール・キット改造
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC P 153　■ROLLOUT'1988 SEPTEMBER

ついにキット化されてしまったZplus 飛行形態モデラーの私の担当はもちろんウェイブ・ライダーです。

■製作

キットそのままのWR形態があまりにもカッコ良いので、ほとんどそのまま作って楽に終らせようとしたんだけど(ちょっと上下に厚すぎるケド) 製作前に受けとったインスト用の設定と見くらべると各部のリファインで、グッとカッコ良くなってるの。設定がある以上は、それを生かして作らねばならないのでけっきょく徹底工作//

■スマートガン

とにかく上下厚を少なくしたかったので後半は切りとばし、プラ板で新造。前半はエポキシパテ&ポリパテで改造。砲身はちょっと太い気がしたので筆の柄を加工（6㎜アクリルパイプが手元になかったため）サーフェイサー500で目止めして、のばしランナーをはりつけた。これがスゲーめんどうで、キットそのまま使えば良かったと後で思ったりして。砲口にはプラペーパーでディテールをチョイっと付けてあります。

■ボディ

これも出来るだけ平らに、ポリパテで加工。背筆に穴をあけて、スタビレーター基部との間にムーバブル・フレームを入れる。これをやると機体上面の間が保てるので、WRを作る人はやってみるへし。

■バインダー

グローブは両面に１㎜プラ板をはり、厚くする。それから売りのポイントとして、グローブ・ベーンを展開した状態にしてみた。スジボリが太くて気まずい。

■レドーム

設定がかなりまとまった絵になっていたので、ならば／と、それに準じて新造してしまった。これはガンドーラのホイールと１円玉 キットのレドーム基部があれば以外にカンタンに出来るから作ってみたら？

■脚

そのパーツが付いていると設定通りの形にならない、というパーツは思いきってオミットしてしまいます。Zplusって Sガンダムと足首同じなんだけどプラスの方が足首細いイメージがあるんでツメた。足のウラのモールドもないと間がもたないんで、デザインカッターでスジボった。

■腕

最初、付けるつもりはなかったんだけど、付けないと変形しそうにない様に見えてしまうので付けることにした。もちろんそのままではあまりにも間然としてしまうので、上下にツメたりしてそれらしく。

■その他

ハック・パックはバーニア部分をくりぬき、ポリパテで底を作ってやった後 8㎜プラパイプからノズルを作り付ける。上部の棒状？のパーツは５㎜角棒から新造し、別パーツだということを強調する。プロペラント・タンク基部もプラ板で作り、キャスト・コピーして４つをそろえる。ディテールはランナーとプラペーパーから。

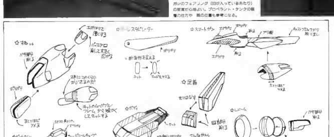
■塗装

グンゼ航空機特色305と307のロービジビリティ。青はスカイ・ブルー+蛍光ブルーを１：１の割合（本当はテキトー）に混ぜた物。あとはグロス・ホワイト つや消しブラックといった所。ちなみにロービジは星君のを参考に、パターンがわからない所も何となくテキトーに塗ってしまい、細部等 すべての塗装が終わった後MG誌86年12月号を見たら、何と／ カンペキなロービジ・パターンのZplusの図があるではないかあぁ／ つー訳で作例のロービジ・パターンはデタラメなので参考にしないように（頭悪いなぁー、コイツ//『あ』)。

あー やっぱりスマートガン付WRはスレンダーでカッコイイ♪ Gクルーザーを並べてやりたくなるよね。

▲▶Zplus C1 WRモード２面Photo。各所に手を加えた大改造ではあるが 基本形の大修正が無いので 工作は進め易く 又、形を外さずに済むだろう。

◀裏面も情報量でいっぱい。ビーム・スマートガンのフェアリング（IIGが入っているあたり）の密度が心地よい。プロペラント・タンクの装着の仕方や 翼の位置も参考になる。


☆すね
パタ部分削る
ポリパテ
3ミリほどツメる
エポパテで厚くする
バーニア口削って大きく広げる
スキにこのくらいかぶさるのだ
キットのムーバブルフレーム少々短かくしてセットする
☆ビームカノン
SF3D用ヨコスナ
ポリパテ
ビニールチューブ
エポパテ
キットの砲身
キャストブロックから削り出し
スタビレーター
ポリパテ
断面形を変える
キット
エッジをヤスる
☆ボディ
カット
部分ポリパテ
Zガンダムのダクト
☆スマートガン
エポパテ
ポリパテ
削る
プラ板
キャストブロックから削り出し
エポパテ
削る
5ミリほどツメる
☆足首
切りはなす
部分削る
こんなかんじ
☆レドーム
ガンドーラのホイール
円玉の上にエポパテを盛る
キットのパーツ
パタ部分削る

カラバ／大気圏内仕様量産型可変MS
MSK-006(MSZ-006A1)

Zplus“アムロ・レイ大尉機”

バンダイ1 144スケール・キット改造
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC　P154・155　■ROLL OUT　1988 NOVEMBER

ウェイブ・ライダーでは航空機っぽく飛びそうにパーツ形状修正（ディフォルメーション）を加えたわけですが、MSではまたちがったアプローチが出来そうたったし、Zplus特有のプロポーションがキット・ベースでどれだけ出来るか？ってのが今回のテーマです。

■製作

一応、気になる所はすべて手を加えたつもりです。でも、細かい所をチマチマなおすよりもポイントを絞って作った方が完成が早いんで、なおしてもイメージがかわらない所は、気にならなければ別になおさなくてもいいんじゃないかな。

■頭

とにかく気がすむまで作りなおしました。顔はSガンダム（←いきなり反則）から。ちょっと削るだけで死ぬほどカッコ良くなるのは星君の作例で実証ずみ。それだけのためにSガンダムを買うのも何だ、って人は削ってカッコ良くした顔を型取ったり、1　220のZガンダムから顔を流用するのも一つの手ではある。頭全体としてはグッと前にむかってしぼり込む感じに削る。やはり頭に関してはプロジェクトZのあさの先生の元祖Zplusヘッドが一番参考になります。（と私は思う）

■胴

今回　参考にするために鈴木氏の1　100Zplusをかりることができたので、ほとんどマネしてます。胸は外側にむかって削り、三次曲面を強調。腹は上下に少々延長　背面は鈴木氏の作例が良く出来ているので、見ながらポリパテで盛り削り。けっこーむずかしいラインである。

■腕

肩はどーしても気に入らなかったのでプラ板で新造、キャスト・コピーして２つそろえる。下腕はSガンダムの物が形状、長さともに良いので流用。手首はZplusの物を削って使用。

■脚

太腿はポリキャップをさけて２㎜延長。上部を切り欠き、５㎜角棒で作ったムーバブル・フレームをとりつける。今回は出来なかったけど　関節を工夫すれば可動にすることもできると思う。すねは２㎜ちょっとくらい　ムーバブル・フレームが入ることを考えた上でのギリギリって所までツメてます。あと、ふくらはぎの所にポリパテを盛りインテークを付ける。ハーニアとかの工作は伊勢氏の完璧版～と同じです。足首も２㎜くらいツメました。足首にかぶさるアーマーは前はZZのすねアーマーにプラ板を足した物、後ろはZの足首アーマーをツメた物だけど　別にZplusの物をツメて使っても問題はないと思う。

■その他

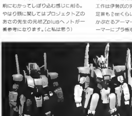
標準装備型サブ・ユニットは、下部にZのシールドを流用した以外は全部ポリパテで工作。バインダーはエポキシパテでラインを変えたり切り欠いたりして今までとちょっとちがった感じになっています。スタビレーターもエポキシパテ、ポリパテでA１型にします。センサー部分はプラ板でワクを作ってポリパテでラインをつなげる、といった所。腰のビーム・カノンはWR製作時の時型取った物を修正、また型取って使用した。

■塗装

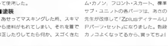
あせってマスキングした所、スキマから塗料がもれてしまい、それを筆で修正したりしてたら何か、スゴくきたなくなってしまいしかも時間がないのでなおすになおせず。とりあえず使用した色を書いておくと、オレンジはタミヤの缶スプレーでブライト・オレンジ。スプレーを皿の上に吹き、出した塗料に蛍光レッドを少量まぜ吹いたりしてもいる。白はアイボリー、グレーはガル・グレーで、ムーバブル・フレーム部のみ、アクリル系のジャーマン・グレーを使っています。今回のZplusはネロ・トレーナーと同じでF－16の試作６号機をイメージしているそうです。

■後日談

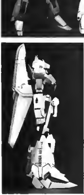
このA１型で作った頭、腰のビーム・カノン、フロント・スカート、標準サブ・ユニットの各パーツは、あさの先生が改修して「ZplusディテールUPパーツ・セット」になりました。数段カッコよくなってるから、買ってちょ！

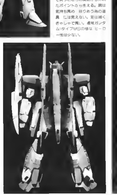


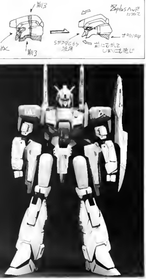
◀素組みのキットのC型との比較。C型とA型は外観上の違いは少ない（フロント　スカート形状　大腿部ビーム　カノンのケーブル。スタビレーター先端形状　バック・パックの有無　ふくらはぎサブ・エア・インテークの有無のみ）が　ここまでもプロポーション&ディテールが異なるのは　それ程までに手を加えてあるという証明。



▼▶A1型３景Photo。いわゆる　コレがZplusのプロポーション。肩　大腿部は人間で言うところの関節から外れたポイントから生える。腕は気持ち長め　殴りあう為の道具　には見えない。足は細くきゃしゃで長い。通常ガンダム　タイプMSの様な　ヒーロー性は少ない。







ニューディサイズ／汎用量産型MS
RMS-141

ゼク・アイン［第3種兵装］

1　144スケール、フルスクラッチビルド
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC P.196　■ROLL OUT 1987 AUGASTA

さて センチネルPhoto STORYの記念すべき連載第1回目を飾ったMS "ゼク・アイン"です。これが設定画をパッと見た以上に大変で、これまで手掛けてきた作例の3倍近くの手間と時間を費してしまいました。

■製作

今回は製作途中、何度かデザイナーであるかときはじめ先生本人にチェックしていただいたんですが、これがなかなかきびしくて、加えて◎の人もチェック入れてくるし（しかもチーパー1つとっても2人の好みが全然ちがうためどちらを立てればいいのかこまってしまう）、そのへんの修正をしてるといつのまにか一週間ぐらいたっちゃうわけなんですね。でもかとき先生にはイメージが合わない部分が割とあったりして多少の修正で妥協してもらったりして力量のない自分がなさけないといえばなさけない。

■頭

今回からエポキシパテはセメダイン社のものを使っています。鈴木Mk III さんが勧めるので買ってみました。量が多くて、硬化も速い。削った感じも好みなんだけど今イチのびが悪い。そして完全硬化すると鉄のよーに硬い／そこで私はタミヤ製エポキシパテを20～30%まぜることによってのびを良くし、完全硬化後も削りやすくしました。というわけで頭はエポキシパテのムクです。かとき先生はマラサイ＋キュベレイだと言っていたので作ったところ、ライター関係から口々に正面顔がガブスレイだと言われてしまった。ラーん。

■胴

上の方はエポキシパテとプラ板。下の方はマラサイの胸を加工して使ってます。前後スカートはプラ板箱組み。チェックのたびに四角いと言われて何度も修正。でもまだ四角く見えてしまうのはなぜだろう。側面スカートはヒートプレス。

■腕

ハイザックっぽいのがいいなって言ってそうしてもらいました。図を見て。

■脚

太ももはハイザックのものをエポキシパテでボリュームUP。関節はガンダムMk IIから。すねはズサを加工。プラ板を貼ってエポキシパテでラインをならして作る。足首はダグラムみたいだけどプラ板です。でかいでかい。

■付属パーツ

肩の弾量はヒートプレスじゃなくてプラ板の箱組みだったりする。ちなみにこれを支えているスパイクは何とキャスト、コピー。コレで初めてキャスト使ったんだけど気泡がすごいすごい。シールドのバズーカはプラ板。マガジンも3つ必要なのでキャスト・コピー。手に持つでっかいマシンガンは5㎜角棒をプラ板ではさんだもの。下のギザギザはモビル・スプリングの太っといの。マズル・ブレーキはプラパイプにホットナイフで穴を開け、デザインカッターで形を整えるといったところ。バック・パックは設定よりちょっと小さめ。あんまり大きいのはキライなんですが、注意されたので始めに作ったものよりはボリュームUPしてます。あ そうそう銃からのびている給弾ベルトはあるキャタピラを2つ貼り合わせ、キャスト・コピーして曲げたものです。さて、何のキャタピラでしょ？

■塗装

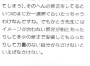
明るい青はブルーFS15050（この色好き♪）にホワイトを少量入れたもの。濃い青はネービー・ブルーに黒とか青とか。てきとーにまぜてしまったのでよくおぼえていません（すいません）。グレーはライト・グレー 赤はモンザ・レッドにマルーンを少量。マシンガンはメタル・ブラックにフラット・ベースを入れたもの、各部ノズルはエナメルの黒＋シルバーです。赤以外はフラット・ベースをドボドボ入れてツヤ消しにしてます。

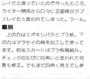
ウェザリングは グレーの部分にはエアーブラシでフラット・ブラックのすす表現、その他はエナメルのフラット・ブラック＋レッド・ブラウンのウォッシング。各部にストライク・イーグルやトムキャット、スカイホークのデカール（編集部にあったヤツ）を貼って フィニッシュ。

■後日談

さすがに今見るとノライ出来の、ゼク・アイン。89年9月以降、この作例を100%リファインしなおした（と言うより 芯にして新しくスクラッチしてしまった／）MGOCK版がリリースさせる予定なので、お楽しみに♪

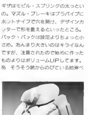
▼▶一般型頭部と ツノ飾りが付く中隊長機。Photo STORY劇中 オフショーが駆るアインが このツノ付き。

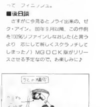


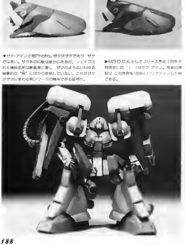


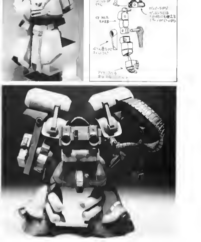
▼ゼク・アイン2態Photo。ゼクはゼクであり ザクでは無い。ザク系の印象は僅かにあるが、シェイプされた機体各所は機能美に徹し ザクのようないわゆる抽象的な"味"にばかり固執していない。これがゼクがザクに変わる新シリーズの機体である証明だ。

▶MGOCKとしてリリース予定（'89年8月現在）の 1 144ゼク・アイン。写真の原型は この作例を120%(!)リファインした物である。









▲第一種兵装の　ビーム・ライフル。見た通り　ガンダムMk IIのライフルとバズーカ（グレネード発射装置）＋センサーで構成されている。ペズンではコレが標準記備だった様で　バーザムもこのライフルを使用している。

▼小スケール故多少簡略化されているが　キチンと工作された第２種兵装用ディスク・レトーム・システム。

ニューディサイズ／汎用量産型MS
RMS-141

ゼク・アイン［第1～3種兵装］

1：220スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／百武俊彰
■GRAPHIC P 197・198　■ROLL OUT 1988 OCTOBER

ゼク・アイン，３タイプです。製作ですが、基本的に長谷川さんの１　144と同じです、というか長谷川さんの記事を読みながら作りました。必要な物は１　220ガンダムMk II　マラサイ　１　144マラサイの足首　１　100旧ザクの腕アーマー。あとプラ板，エポキシパテ，ポリパテくらいです。

■あたま

頭です。1：220のマラサイの物を削り倒して使い、おでこはエポキシパテです。

■うで

肩は1　100旧ザクの物にポリパテ盛って作ります。腕はガンダムMk IIのを加工して使い、二の腕はプラ板箱組み。関節の丸いのはプラパイプ。

■どう

上の方はエポキシパテとプラ板。下の方はマラサイの胸を加工して使ってますって長谷川さんと同じじゃないかっていうかもしれないけど、本当そうなんだもん。

■あしっ

太ももはガンダムMk IIのにエポキシパテ盛ってボリュームUP／　すねは，プラ板にエポキシパテ＆ポリパテ大会のスクラッチ。足首は１　144マラサイのを幅つめて、ポリパテ盛って使用。

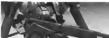
■いろいろ

シールドはプラ板箱組み。銃関係はほとんどスクラッチ。給弾ベルトは戦車のキャタピラのキャスト・コピーだけど、あーめんどくさかった。

　胸の弾装はキャスト・ムクの削り出し。レドーム関係はかとき先生のラフ稿をもとに自分なりにアレンジして作りました。バック・パックはプラ板箱組み。と　これで製作おわりだけど、これを３体共通なやつは、もちろんキャスト・コピー。これがまた大変で、この時初めてシリコン・ゴム使ったもんで、それにキャストは気泡の嵐で、修正の時間が今回ほとんどだったのでありましたとさ。ヒュー…。

■とそう

全体の色は　ティターンズ・ブルー①で濃い方は……ってそんなわけないでしょ。いつものカラー・チップ（あさのさんからもらう例の色指定用チップ）を参考にしたのでどれをどのくらいまぜたかわかりません…。何回もカラー・チップに直接ふきつけ　色が同じになるように繰り返し調合しました。エアーブラシ塗装ってビンの中と吹いた色ってびみょーにちがうので注意しよう／　これって結構、大事かもしれないよ。マーキング関係はあさの様にお願いしました。どうもでーす。

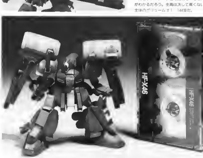


◀第２種兵装の　ビーム　スマートガン。ゼク　ツヴァイと共用である。SガンダムやZplusのスマートガンとは　その射撃姿勢の大差からかなり印象を異にする。

▲第３種兵装用の　マシンガン＆給弾ベルト＆弾倉（ドラム）及びクレイ　バズーカ。マシンガンの実体弾というアイディアが　ユニークかつ実用的。

◀月面降下（ランディング　ディバイス）用の　プロペラント・システム。肩口のムーバブル　フレームに装着される。

▼カセット　テープとの比較で　その大きさがわかるだろう。全高は決して高くないが全体のボリュームは１　144並だ。



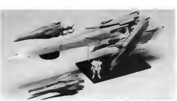
ネオ・ジオン軍→ニューディサイズ／試作型可変合体MA
AMA-100
ゾディ・アック(ゾアン・ファースト)

1/550スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／森ともひろ
■GRAPHIC P 193～195　■ROLL OUT 1989 JUNE

どうも、森です。私が以前1/220全長50cmの可変α・アゾールをスクラッチした事を知っている方は私がコレをやる事になって「ああ、やっぱり」と思ったかも知れませんね（死ぬ程笑った奴も1人いる）。てなわけで私にとっても2つ目の「ネオ・ジオン製最終巨大モビルアーマー」です。センチネル初参加の私としては、どの程度まで自分の個性を出して良いのか判らず各内部構造の形状やディテーリングなどしつこい程チェックを受けました。それでは作った手順の順に説明していきましょう。と、その前にコレの場合各部の呼称が判りずらいのでここで原稿を書く上で統一しておきます。まず機体前部（機首の方）→前半、一般のMSで言うところの頭→小頭、その小頭かついている[illegible]→大頭、機体後部→後半、と呼ぶことにします。それでは1/550全長40cm、可変MA“ゾディ・アック”(ゾアン1st)制作を始めましょう。

■外装

前・後半部は大きさから見ても、ギミックをいれる事を考えても（重量、強度、作業性を考慮に入れて）やっぱりバキューム・フォーム(V・F)です。フォルムのイメージとしては、アメリカ空軍のB-1の写真を見ながら、タダの大根の縦切りになってしまわない様に設定の線以上の情報を盛り込みつつプラ板の厚みも計算に入れて入念にバルサを削りました。バルサ原形時点でベストな形を出しておく方が成形品を修正するよりずっと楽ですから何度もチェックを受けました。さてV・Fは肉厚などの精度を出すため千葉先生にお願いして本格的な（自作のV・Fマシーンではない）V・Fマシーンでやって頂きました。お忙しい中、本当に有難うございました。バルサ原形を第三者を介してお渡しした為（あさのさんの書いた旅客機の窓と全日空のマーク?の落書きを見て）千葉先生はコレをずっと「飛行機のようなモノ」（または「メガライダーのようなモノ」）だと思っていらっしゃったそうです。喜んで良いのでしょうか? 私は。成形品を受け取ったら設定のラインでカットして、そのラインに合うように胴、足、大頭の原形を作ります。この程度の物ならばヒートプレスで充分。2mmプラ板でやれば肉厚も極端に薄くなってしまう



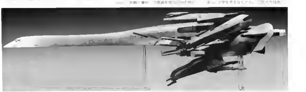
▲SFX用[illegible]200）[illegible]1/200は[illegible]1/550は大根の半切り位[illegible]と考えてもらえ[illegible]り易いと思う。1/550モデル[illegible]ス上に立つSガンダムは、同スケールの比較用スノッブ[illegible]れ程まで[illegible]

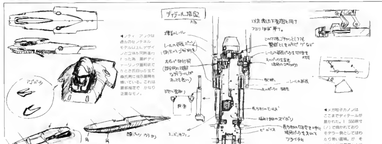
◀デザイナーであるときはしめ氏自らが作った、クレイ・モデル。1/550実物大の、モックアップ、言わば森氏用へのフルスケールデベロップメントである。乾燥が極端に早いラ・トール／ボディクレイ粘土を使用した物で、もちろん森氏に「どういったモノか」を明確に伝えると同時に、デザインよ2Dのウソを減らす為の物でもある。この時点では全長が短い。

◀森氏制作の、バルサ材削り出しによるバキューム・フォーム用原型。全量がある為、前後2分割式。これをプラ板2枚重ね分絞る。サインペンで描かれた（まるで新幹線の様な）ドア、窓等は、もちろんウソ。

▼比較用1/550Sガンダム。田光啓氏制作による物で、キャストからの削り出しによる。ベースはみての通り10円（[illegible]全長が簡単!）[illegible]

▼ゾアン・ファーストの戦闘形態3面Photo。巨大感を強調するために、バランス、ディテール[illegible]比較と集中[illegible]の理論を[illegible]くる。メカパカ無いと、単なる人型を外れたガンダムと同程度の大きさのメカに見えてしま[illegible]字を考えなくとも[illegible]カは[illegible]





◀ゾディ・アックは過去のセンチネルモデル以上に、デザインと立体が同時進行した為、最終ディテーリング段階までカトキ氏自らが全て森氏用に指示画稿を描いている。これは最終指定で、かなり正確なモノ。

◀メガ粒子カノンはここまでディテールが描かれた。1/550原寸（ノ）で描かれており、モデラー側としてはわかり易い画稿。が、それ以上に作業量がとにかく多い。

ディテール指定
アゴパーツ
手書線図
モビアイのスリットもっとずっと細く
胴パーツ　ゆうから
ディテール指定
標準のレール
レールの両脇パーツ（別パーツで分割を）
左右で非対称（部分的に対称なディテールがあっても良い）
固定した両脚
背面
スッピー用フィン
以後は下面図と同寸
つまりほぼ平ら。
この付根ゴチャッとしつつも整然としたパイピングなど
レールの両脇パーツを切り欠きメガを
丸いパーツを固定メカのゴチャゴチャ
配線
レールの基部
丸いパーツの間隔
長方形のモールド
極めて細いスジボリ
ピボイス
長方形の切り欠きの中に球形パーツを入れてツライチに

事もありません（ちなみに前、後半は1～1.2mm板の2枚重ね）。これらの各外装が一応そろったら次は変形の為のギミックを入れます。

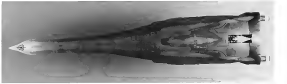
■ギミック

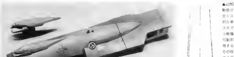
コレの可動というのは主に 大きな1つの滑らかな形のブロックがいくつかの小さなブロックに分割される という変形の為の可動であり、ロボットの手 足の関節の延長 といった物とは根本的に違っていたりするのでちょっと頭を使います。この様な変形は大きなスキ間があくと非常にみっともないので、各外装のスリ合わせが面倒な上にそれらのパーツをつなぐ関節も精度が必要 その関節パーツを外装に固定するのも精度が必要と、たいへんの3乗の手間がかかってしまって本当にたいへんでした。それでも事後変形でゆがんでしまい最終的には少しスキ間が出来てしまってものすごくかなしい。ま、そんな事はどーでも良いんですケト（本当はあまり良くない）。まず手順として、巡航、格闘両形態の設定を見比べてどの様なギミックが必要かを検討します（この時ギミックの強度 内部スペースにおける占拠率等を考慮に入れる）。どれだけ強く、小さく、そしてベストな可動範囲を得られるかが可動 とりわけ可変モデルを作るうえでポイントになります。可動部に関しては、かなり自由にやらせてもらえました。実際、立体が無いと各部干渉の問題等の回答がでなかったので、私のモデルをフィードバックしてかとき先生が設定を描き そしてそれを見て私が更に作業を進める ということがくりかえされたワケです。この辺りの事を考えないでいいかげんな設定が共にあったりすると これはどー作っても変形しない物になってしまう事は良くある事です。こうしてギミックを作り固定したら各部に出るスキ間を修正します。プラ板、エポキシパテを使った方が無難です（ポリパテは素材の組み合わせ次第では経時変化で収縮したりするので）。それでもV・Fパーツがゆがんで来てしまう事があるので（今回もそうだ）そーゆー場合はあきらめるか、考えられるありとあらゆる場所に補強をいれるしか無いでしょう。ここまで来たら内部構造物をつけて行きます。

■内部構造物

人形の腕 足のフレーム ノズ 小頭もこの時作ります。流石に腕フレームを収納したり 小頭を変形させるのはスケール的に限界ですので差換えにします。無理に変形にこだわったりすると、仕上げが汚なくなったりして模型としての完成度に影響しますし、"本物"として見せる場合にも（変形させた方が）効果的とは限りません（むしろ逆効果になったりする）。ギミックに挑戦する事を悪い事だとは思いませんが、やりすぎは体にも心にも良くないので注意しましょう。次にラフ設定を見ながら変形に支障が無く、それでいて不自然な空間の生じない様にパーツを作ったり（主にFホワイトの部分）流用したり（主にグレーの部分）して張っていきます。雰囲気としては飛行機の脚収納部内部のイメージです。流

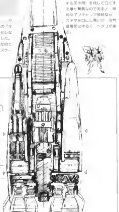
巨大なんだろうな」と 思わせるものが必要。ディテール 精度 色調合 塗装 ウェザリングまで含めた「演出」である





▲頭部ユニットは 単体で大気圏内突入能力を持つ。機体から外れたその様は 不自然だが合理的フォルムで ちょっとF-111の脱出モジュールを連想させる。尚 本当のアタマは 開／閉状態選択式。この小頭

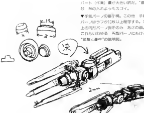
全長25m位であり 強引にギミックを仕込めない事も無いが その「ギミックを仕込むことが目的」化しないように コンバーチブルとした。目的は リアル スケール感なのだから 強引な工作はかえってスケール感を損なう。

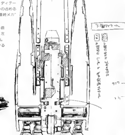


▲合体部上面Photo。各可動部がピタリと接合して全くスキマが出ない。各可動部が単なる差し込み式ならばスキマを0に近づける事はそう困難な事では無い。が 各可動部は超複雑なギミックを有する関節であり（金属多用）その反作用（関節を固く維持する反作用）を殺して0にする事が難関なのである／ 単純なダブキャップ接続ならスキマを0にし易いが 当然各関節はゆるく ヘタリが来る。

▶ "拡散と集中"理論をうながす ディテーリング支持器。ここまでデザイナーの占めるパート（作業）量が大きい訳だ。"最終メカ"故 熱の入れようもスゴイ。

▼手首パーツの最終稿。この他 手首パーツはラフが10枚以上現存する。左上の円形パーツ指示のみ あさの画。これもいわゆる 円型パーツにおける"拡散と集中"の説明図。





用したゴチャメカは主にタミヤ1/人形セットとウォーターライン装備品セットです。変形の関係でそれらのパーツの入らない所は外装内側に0.5~0.3mm線を配して間をもたせました。さて今回の目玉の1つである前半裏面の"センタク板モールド"はプラ板に0.5mmのシャーペンの芯をならべて貼り、キャスティングで量産したチップをつなげてカットした物。時間の関係で量産までの作業は九龍氏にお願いしました。さすがに精度は申し分なくスミ入れで更にモールドを引き立てよう物なら凄くカッコ良い！　有難うございました。

■**仕上げ、表面ディテール**

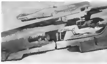
プラ材の部分は800番まで磨いた後サーフェイサー1000で仕上げ。セメダインの木工パテの部分（後半に付いている4つのバルジ等）は溶きパテ[illegible]。キャストパーツは気泡をポリパテ・プラパテで埋める。瞬着は硬さが問題になったりするので細かいパーツには使わない方が良い。最終的に全パーツにサーフェイサー1000を吹いておきました。この後、表面ディテールに入る。と、ここまで来た所で時間的にピンチ(汗)になって来たので星君、赤羽君、長谷川君(以上MGモンキーズ)にお手伝いに来てもらいました（安藤君にも表面仕上げを手伝ってもらった)。何度も呼んじゃってゴメンなさいね。おかげで助かりました。流石に4人がかりだと「あっ！」と言う間に終わっちゃってうれしかったです。この作業で、良く言われる「集中と拡散」という物がやっと判った様な気がした。物体を大きく見せ、なおかつ緊張感を持たせるには「大きな面と細かいディテール」という事ですね（って本当かよ!?）。それとモールドとモールドの間のとり方とかね。スジ彫りは細く、スケール感を損なわない様に彫る。あとは、ドライバーの焼ゴテとか、穴の中に先細りにしたプラ棒とかを埋め込むディテールを入れておしまい。

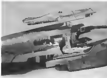
■**塗装**

見ての通りのムサイ・カラー。が、機首のグロス・ホワイトに真紅のジオン・マークがメチャカッコイイ！　本体色はグンゼ特色340でその上から340+白でカウンターシェイト風に。機体内部は斬新なFホワイト、フレームはグレー74+白というかなり薄いグレー。これがまた意外ときまってしまって指定を出したあさのさんもビックリ！　グリーンの部分は黒7+茶3でスミ入れとスジ汚し。白い部分は黒3+茶7でスミ入れ、メインノズル等はセンチネル御用達のメタルコートのアイアンで。1/1200プロップも基本的には同じ塗りです。あとはあさのさんにデカール貼りと書き文字をしてもらい、フラット・クリアーを吹いて、完成！　御苦労様でした。

■**最後に**

長かった3ケ月間。「永遠に完成しないんじゃなかろーか?」などと思った事もありました。何はともあれ、この"ゾディ・アック"で私も成長できたでしょうか?　この模型が"本物"として宇宙駆ける姿に想いを馳せつつペンを置くことにしましょう。



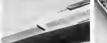


◀脚を取り外し、本体のムーバブル・フレーム（クランク可動）を観察する。1）まず頭部ユニットが、クランク式に上方へ移動する。

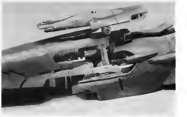
▶2）同じくクランク式に、機体前半部が上方へ移動。クランクは3本支持、支点の位置関係故、斜め後方へ移動する事となる。

▶3）微妙な動きでわかりずらいが、2）ではね上がった機体前半部が今度はシリンダー移動でより後方に動く。これにて本体可動は完了。機体前半部の後部のムーバブル・フレームは、以上の3点クランク、頭部クランク、そして両腕軸も有する、機体構造で最も重要で大げさなフレームである。

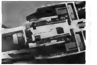
▼ビーム砲両舷中央の橋（フ[illegible]文字通り橋状になっている。



▼大口径のノズルは、タミヤの1/100オービターの物をベースに、基部はサターン・ロケット風にディテーリング。メガ粒子カノン・ブロック後側は、大砲の閉鎖機風処理。



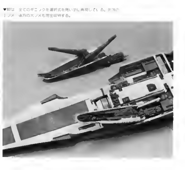
▲[illegible]2）を下面から見た状態。写真ほぼ中央、メガ粒子カノン・ブロック横の銀色シリンダ[illegible]注目。



▲[illegible]の入った。お腹の様[illegible]が組んでいるのかよくわかる。又、頭部のレール移動構造もよく見える。

▼[illegible]

▼脚は、全てのギミックを選択式を用いずに再現している。手先のツメ、後方の大ツメも完全収納する。



NEO ZION → NEW DECIDES/
PROTO TYPE TRANSFORMABLE MA

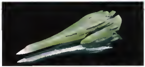
AMA-100 Z'OD-IACOK "ZOON 1st"

1/550 & 1/1200 scale Full scratch build
Modeling by Tomohiro [illegible] (1/550 scale) Masahiro ANDOH with Rei TAKANASHI (1/1200 scale)

旧ジオン公国軍は、旧大戦で世界に先駆けMSの上を行く機動兵器として、重武装・重装甲・高速の"モビルアーマー（MA）"と呼ばれる攻撃兵器を開発した。このネオ・ジオン製ゾディ・アックは、その思想を受け継いだTMA（可変MA）である。機体は、なだらかな曲面で構成され、機体中央の可動部からわずかに折れ曲がり、大気圏表層で大気の反作用により軌道傾斜角度を変更する"大気ターン"を可能とした。機体後部には8基もの熱核ロケット・エンジンを持ち、主砲の超大型メガ粒子砲2門を取り囲むように配置されている。主砲発射の際には、機体前部を2つに割り開く格好となる。巨大な円盤を模したボディは実は上半と下半に分離し、それぞれが1機のMAとして活動する事が可能。分離時は識別として、ゾアン・ファースト、ゾアン・セカンドの呼称を持つ。半円盤の機体は機体中央に位置するムーバブル・フレームで機体前・後半を接続した形となっており、その中央ムーバブル・フレームから頭部ブロックと肉腕が生えている。頭は準サイコ[illegible]の有線砲台となっており、爪先部のメガ粒子カノンと併用する。又、そのメガ粒子カノンを囲む形で位置する3本爪は、1本1本が先端にマニピュレーターを持つ。もちろん、3本を同時に使用してのクロー攻撃も可能。その他、単体の機動兵器としては異常なまでの重装備を施してあり、ある1点を除いては"究極のTMA"と言えるだろう。トワニ[illegible]部隊は、このゾディ・アックをトッシュ・レイ以下数名のNT部隊に配備する。ゾアン・ファーストはトッシュが、同セカンドはファスト・サイトが搭乗する。

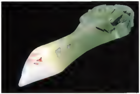
Photo STORYクライマックスに登場する、今回の別冊の完全新キャラクター。可変モデルを得意とする森氏の、2ヶ月半に亘る自労作である。全長41cmとは言え、1/550という純粋な縮尺模型としての表現の難しさと、[illegible]工作と[illegible]を必要とするディテール。そして「可変させる事」だけを目的化した[illegible]的手法を用いない、模型としての可変モデルを成立させたバランス感覚は、他の作例にあまり類を見ない。キャラクター・モデルにもある意味での「正解」が存在するという[illegible]的証明と言っても過言では無い作品である。

▲半円盤ゾアンと機体後部[illegible]機体後部[illegible]より、8基のプロペラント・タンクを装備している。[illegible]は安藤・高梨コンビによる1/1200プロップ。



▲機体中央に位置するメガ粒子砲発射時[illegible]機体前部を[illegible]割り開く。これも写と同じコンビによる、設定通り1/1200プロップ。

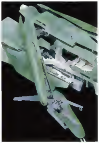
▼ゾアン・ファーストを前方から[illegible]どう見ても戦艦クラスの[illegible]



▼[illegible]から戦闘モード[illegible]一番上み[illegible]

▶頭部から機体先端までが、綺麗に細い。その独特のフォルムは、過去のMAに見られない斬新なライン。

▼機体[illegible]外側に突力[illegible]分割[illegible]



▼頭部のユニット部分[illegible]主砲の構向[illegible]専用プレート[illegible]

▼機体下面　中央部に[illegible]するメガ粒子砲。機体内部色が白色な[illegible]

▼機[illegible]下発の[illegible]フ[illegible]く見える。大腿部ユ[illegible]左側面には[illegible]

▼腕ユ[illegible]脚部ユ[illegible]機体中央ムー[illegible]し接続されているのが確認出来る[illegible]

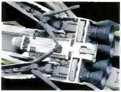
◀機体後部の4発の[illegible]。[illegible]ズルに囲ま[illegible]外のブロックは　メ[illegible]の[illegible]。

▼手首は[illegible]サイコミュ有線式照射となる。中央全幕色部分がメガ粒子砲口　3本爪先端にはマニピュレーターがある。

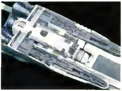
▼フ[illegible]機体先[illegible]ロス[illegible]イトの機首[illegible]白地の上[illegible]

▼メガ粒子砲口とその基部　及び側面収束[illegible]し。骨中と結部の理論[illegible]

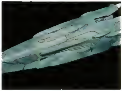
▼ノズル基部テ[illegible]ールは　現用[illegible]等を参考にした[illegible]部ディー[illegible]

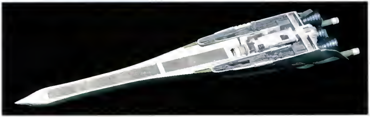


▼山稜形機体の裏面テ[illegible]各種[illegible]



▼背上面。大腿部ユ[illegible]





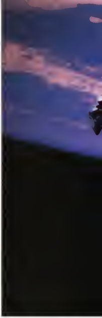
NEW DECIDES/
UTILITY PRODUCTION TYPE ASSAULT MS

RMS-141 XEKU-EINS

1/144 & 1/220 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (1/144 scale) Toshiaki HYAKUTAKE (1/220 scale)

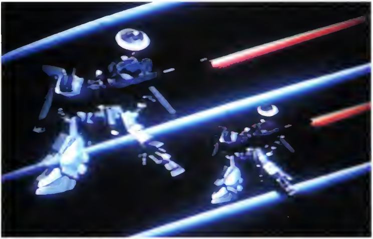
ニュ[illegible]で使用する汎用量産型M[illegible]特殊用途化[illegible]後 行きつくところまで行ってしまったサ[illegible]シリーズの 設計思想を受け継ぐ[illegible]性の高いMSとして開発されたのか[illegible]ツ[illegible]スである。(アインは独語で数字の1を表す。)この機体における一番の特徴はそのシンプルな設計と操縦の容易さであり 実験的装備が施されていない為 パイロットに絶対的な信頼を誇っている。肩アーマーは多目的ラッチ式マウント[illegible]ステムが装備されており シチュエーションに応じて兵装変換が可能。第1種兵装は通常ビーム兵器携帯仕様 第2種／直射ガンナー仕様 第3種／重爆戦仕様と 大まかに3種に分類する事が出来る。

44第3種兵装作例は センチネルM[illegible]誌連載第1話を飾った作品。センチネルのメカまだ作品登場と[illegible]で確立していなかった為 形になるまでかなりの時間を要している。220モデルは[illegible]スケール故のハ[illegible]エンド作例。基本形は[illegible]144のスケールモデ[illegible]である。カラーリングは ティターンズグレーを中間色風に抑えネオニューティア[illegible]ブルー2色の塗り分け。



▼1/144スケールの 第3種兵装／重爆戦仕様。両肩[illegible]チにドラムをセットし 給弾ベルトを[illegible]て[illegible]本体腕を[illegible]する。右ノー[illegible]を装備し

▲▶ [illegible]



▲[illegible]と[illegible]撃破[illegible]

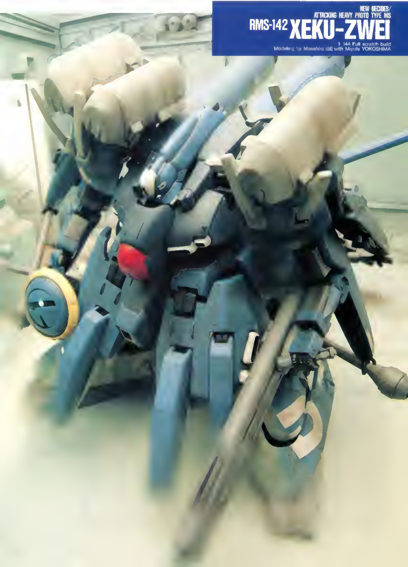
▲ 1/22スケール [illegible] よーT 種兵装／通常ビーム携帯仕様 肩口 装着[illegible]ヘッド[illegible]タンクは 月面降下[illegible]の為の装備。

◀[illegible]MkⅤを中心、月面降下体制[illegible]機[illegible]ン2機。

NEW DECIDES/
ATTACKING HEAVY PROTO TYPE MS

RMS-142 XEKU-ZWEI

1/144 Full scratch build
Modeling by Masahiro ISE with Miyuki YOKOSHIMA



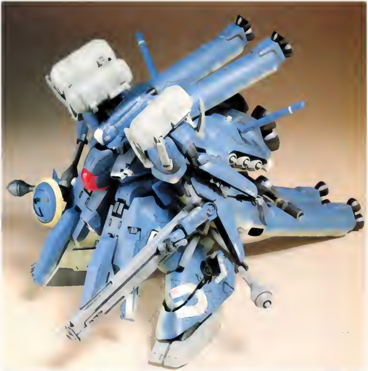
[illegible]ム国軍が投入した[illegible]tクラスの鈍重MS。その重鈍に反して軽快な機動力を備えていた。ジオンはこのクラスのMSが物理的限界と考えMA（モビルアーマー）の開発に踏み切った訳だが、大戦終了後、連邦はこれを越える100tクラスの超大型MSの開発を続けた。それはRX－78の大戦果から来るMS信仰によるものが大きい。このゼク・ツヴァイはその最たる物で、通常汎用型として先に開発されたゼク・アインに倍する性能が謳い文句である。全高こそ27mだが、巨大なブースター・タンク、本体と独立した形で接続された推進ユニットの為に前後幅は40mもあり、もはやMSとは呼べないスタイルになった。腕はメイン・アームの他に、マニピュレーターを備えたサブ・アームが2本ずつ両肩から生えており、武器の支持等に有効に生かせる。フロント・スカートにはミサイル・ポッドが3基と連射用のレドームが装備され、又バック・パックには使い捨てバズーカ×6本を収納。肩にはゼク・アインの肩の平面を持つ多目的ラッチがあり、機動力＋重武装の極み、と言えるだろう。

模型製作／伊勢フィニッシュによる超大型重MS。当初は軽量化の為にヒートプレス主体で作業を進めたが、ディテール修正の繰り返しにより各種マテリアルの集積に、文字通り"超重MS"と成ってしまった。塗装は英国機迷彩色に、ティターンズ系ニューティサイズ・ブルー2色とダングエッグ・グリーンによる塗り分け。左肩の"D"が、やはりポイントとなる。

◀右フロント・スカートにラディスケ・レドームを装備。その他3本の筒状の物はミサイル・ポッド

▼ゼク・アインでふくらはぎから2本生えていたプロペラント・タンクは、ツヴァイでは大型化に伴ない、3本と[illegible]

▲[illegible]イ・遠射カ[illegible]チー仕様と同型のスマート・ガンを使用。メインとサブの腕2本で、しっかりとグリップ。



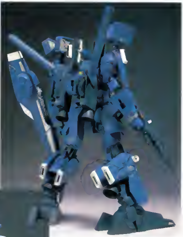
◀サブ・アームでバックパックから、使い捨てバズーカを引き抜き発射する。テール・スカート上面ランチャに装備されているのは、第3種兵装ゼク・アインのマシンガンと共通。

▶頭部は異様に前後に長く、悪魔的な雰囲気が漂う。

FEDERAL FORCE→NEW DECIDES/
AUGASTA LABOLATRY'S QUASI PSYCOMU MS

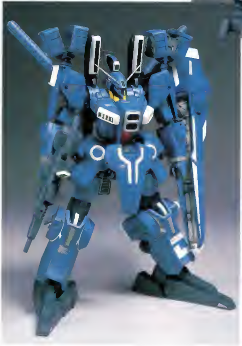
ORX-013 GUNDAM Mk.V

from a Model Graphix's 1/144 scale cast kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (ND VERSION)
Rei TAKANASHI (AUGASTA VERSION)



[illegible]タ研究所が[illegible]ダム の1型[illegible]ュ有線誘導兵器[illegible]載機。ガンダム タイプMS[illegible]は異端児と言える独特のフォルムを有する。[illegible]ールト[illegible]スターが装備されて[illegible]宙での加速性は両面[illegible]。[illegible]フレーム移動により[illegible]回転させ[illegible]サーベルをビーム[illegible]替える事も可能である。[illegible]サイフ[illegible]本機開発[illegible]一壊滅の原因により[illegible]サイズ[illegible]ND機首プレイ[illegible]が鍵る事となる。

キットは MGOCK（モデルグラフィックス オリジナル キャストキット）版を組んだ物。原型は長谷川やすよし氏による物で MG誌用にスクラッチした物をベースに[illegible]九龍寿氏が商品原型に持っていっている。長谷川版（NDカラー）は明貴美加氏によるディテールUP稿を参考に手を加え、高梨版（オーガスタ カラー）は同じく明貴氏による新設定のディテールを作り起こしている。



▼左脚に入る「D」の[illegible]ての数字。[illegible]

▲[illegible]状態。稼動は[illegible]フレーム2関節＋スイド移動を可[illegible]る。

◀[illegible]新規[illegible]て設定され[illegible]新型と[illegible]イ[illegible]イザ[illegible]す[illegible]ウ[illegible]ガ[illegible]無機質感を[illegible]出している。

FEDERAL FORCE "TITANS"/
UTILITY PRODUCTION TYPE MS

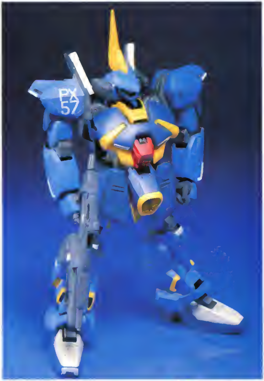
RMS-154 BARZAM "REFINE TYPE"

1 : 144scale Full scratch build
Modeling by Miyuki YOKOSHIMA

▲胸部[illegible]

連邦軍の主力量産型MS「RMS-106 ハイザック」の後継汎用量産機。グリプス戦争末期、MSの絶対数が不足したティターンズが採用した機体で、生産性の向上とコスト・ダウンを主眼に置いている為に、火器、オプション類及び他の機体との互換性が高い。設計はRX-178"ガンダムMk-II"をベースとしており、胴、腰、バックパックなどにそれが色濃く伺える。胸部は二重装甲となっており、パイロットの安全性を重視した設計。教導団拠点である小惑星ペズンにも多数配置されていた為、ニューディサイズ叛乱前後にはゼク・アインとの交戦が記録されている。

カトキはじめ氏によるゼク・アイン・コンバット（F.[illegible]～収録）に登場するリファイン版バーザムのフルスクラッチ・ビルト。ガンダムMk-IIと共用部分のパーツも、その形状を突き詰める為、ほぼ新作状態となった。バーザム特有のハイ・ヒールを違和感無く再現している。カラーリングは、ティターンズ・ブルーを基本に、ニューディサイズ・ブルーと同様の配合を行なった。右肩部マーキングは、英空軍機レター風。

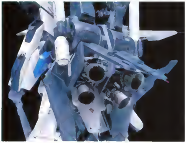


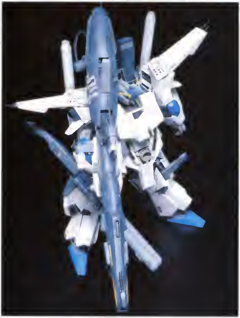
▲ガンダムMk-IIと共用のバルカン・ポッドを外した状態。耳にあたる部分にある凹部が取付ラッチ。頭部の面構成はかなり複雑。
▶バックパックを外した状態。テール・スカートはムーバブル・フレーム接続で、それ自体も作動部となる。
◀脚部は、Mk-IIの設計を向上させている。後のGMIIIなどは、このバーザムの設計が生かされている。ライフルは、Mk-IIの基本型にグレネード発射装置を追加した物。

FEDERAL FORCE "TASK FORCEα"
ANAHEIM ELECTRONICS' F A TEST MS
FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1/100scale kit ZZ-GUNDAM based
Modeling by Kouichi USHIKUBO

▼[illegible] 背部[illegible]





▼脚部増加パ[illegible]ルは[illegible]
[illegible]スへ[illegible]サーを有する[illegible]
[illegible]カフー[illegible]

[illegible]も着目の[illegible]ア開発さ[illegible]ダムのMS形態における防御及び火力強化用増加パーツ案を試験段階で評価をおこなう為に試作されたのがFAZZ（ファッツ）である。変形・合体、及びコア・ブロック・システムの省略化[illegible]ロールアウトはZZガンダムの半年近く前であった。FAZZはフルアーマー状態での機体性能のみを試験する機体なので、増加パーツは全て固定式。加えて胸部と腕部のハイ・メガ粒子カノンは、ダミーが搭載されている。[illegible]ュ[illegible]ティサイズ試作用に[illegible]機が投入された。FAZZ3番機は、ハイパー・メガ・カノンの火力を生かした遠距離支援砲撃用MSとして活躍した。機体番号04は[illegible]ト仕様機。

モデルはMGより「強化型ZZpartI～partII（フルアーマー版）」として発表された1/100のセンチネル版[illegible]の[illegible]フルアーマーが[illegible]ト[illegible]ベース[illegible]言わば[illegible]ス展開の足がかりにもな[illegible]作[illegible]各種増加パーツは、現行センチネル[illegible]頭部に関しては新設定を起こして[illegible]ト版としての完全新作と[illegible]ている。

▶[illegible]型の[illegible]プと、RX-78NT1[illegible]FAZZ独特の色を[illegible]新設定[illegible]。

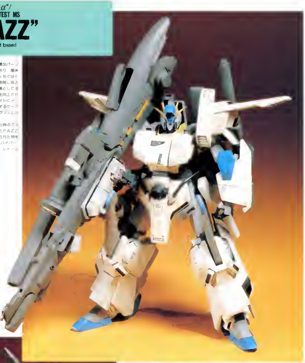
FEDERAL FORCE "TASK FORCEα"/
ANAHEIM ELECTRONICS F.A.TEST MS

FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1/144scale kit based
Modeling by Nobuo SUZUKI

FAZZ（ファッツ）はあくまでも増加パーツ装着状態のデータリング主眼のMSであり、単体の新型MSとして見た場合、いかんせんちぐはぐな箇所も数多く見受けられる。α任務部隊に投入された3機は、完全な遠距離支援砲撃機として運用された為、人力主体のその索敵能力を向上させる為に、ハイパー・メガ・カノン右サイトにディスク・レドーム・システムを追加装備するケースもあった。尚、機体番号05はジョン・グリッムの乗機である。

MG誌上でセンチネル連載が決定した時点でその位置付けが明確化されていなかったFAZZ。当モデルは、そんな状況下で先行製作された物を現行設定にアップ・デイト化している。ハイパー・メガ・カノンに追加された、ディスク・レドーム・システムに注意。



▲腰部増加パーツには、マイクロ・ミサイル・ランチャーがセットされている。発射前には外装を吹き飛ばして射つ。
▶ディスク・レドームは、MG・O・C・K・製Z plus ディテールUPパーツの物を使用。基部は、大型の物をスクラッチしている。

地球連邦軍"α任務部隊"／増加装甲試験型先行試作MS

FA-010-A

FAZZ（ファッツ）

バンダイ1/144スケール・キット改造

MODELER／鈴木信夫

■GRAPHIC P 208 ■ROLL OUT 1987 SEPTEMBER 1989 JUNE

モデルグラフィックス本誌での「ガンダム・センチネル」を連載当初からお読み頂いている方々なら、既に事情はお分かりの事と思われるが、このFAZZというMS、フルアーマーZZにしてフルアーマーZZにあらず。『センチネル』シリーズのMS群の中でもTVシリーズからまんま移行したMSだけあって、今日の目で見るとやはり一段浮いて見えてしまう気が（私には）する。ヘタをすると同じ"FAZZ"でありながら、牛久保氏製作の巨大FAZZとも別物になってしまう恐れがある、この1/144スケールMSの誕生は、初掲載が87年10月号であるから発注を受けたのは夏の始めであったか。

1/100Sガンダムがいきなり登場してしまった87年6月号から「センチネル」シリーズはそろそろと企画進行していた訳であるが、御存知の通り、キットは第1弾"フルアーマーZZ"が発売された時点で一端、ストップしてしまう。劇場版「逆襲のシャア」シリーズが始まったためであった。

キット発売が一時見合わせられた期間、「ガンダム・センチネル」シリーズはモデルグラフィックス誌での連載が開始された。

もっともこの時点では先述のフルアーマーZZしかキットが無い訳だから、ここで螺子頭ボンド版・キャスト製Sガンダム登場の舞台が用意される事となる・・・。

長々とわかりきった事を書いている様で恐縮だが、私がフルアーマーZZの発注を受けた時点では、実にこの様な状態にあったのだ。

ゼク・アインを青息吐息で仕上げている長谷川氏を遠くから眺めていた私は、このシリーズでは傍観者を決め込むつもりだったのである。

スクラッチ作品である事も手伝ってか、実にハードな製作状況であったゼク・アインを見ていたのだから、主役MSであるSガンダムのスクラッチ→ゴム型起こし→複製品の組み上げという工程と、フルアーマーZZのキット改造を同期間内に造るのであれば、誰が見ても選択するアイテムはおのずと決まってくる物である。「傍観者を決め込むつもりだったら始めから話に乗らなければいいのに」等という声も聞こえて来そうではあるが、この際野暮は言いっこ無し。ライターとは慈愛と奉仕の精神に満ち溢れた人間を表す言葉でもあるのだよ。

フルアーマーZZのテスト・ショットが手渡された時点での担当氏の希望は「まかせる」の一言。もう少し色々言われた方が実はやり易いのだが、それ以前にZZのキットは2度も製作記事として取り上げられていた事もあり、本体その物にはどう手を加えれば良いかは自分でもある程度は考えられたので、素直に受け取ってしまう。心の底では前2度のZZを駆逐せしめてやろうじゃねえかという思いも無きにしもあらず。既に勝算が見えているキット改造だった——筈なのだ。

一段浮いて見えてしまう原因の一端は、実はここにもあったのである?

何しろ連載企画である。生半可なアレンジや某（誰と限定せずとも）デザイナーの名を語りただけの造形では一般受けはしない。作家性が見えてしまうのはいた仕方無い事ではあるが、大袈裟な話、万人を納得させる格好の良さが存在するヒーローにするべきなのだ。根底にはそんな意識があった。

等々とエラソウな事を長々と書いておきながら、"FAZZ"になったZZのこの頭部は明らかに小林誠版ZZの初期稿のイメージが強い。フェイスの形状といい、先述の某デザイナー云々といった内容がまるで嘘の様である。作者は実は、何を隠そう二枚舌であったのだ。因に後頭部デザインのアレンジは成り行きまかせのSガンダム風である。モデルグラフィックス本誌での記事では「Sガンダムの前身的云々」などと大口叩いた作者であるが、単なる言い逃れかも知れない。

作者は三枚舌でもあったのだ。

「ヒーロー性を持たせる」意味ではベース・キットは余りにもバランスが悪く、完成体を並べるとスケールが変わる。

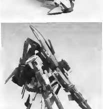
もっとも『センチネル』シリーズのMSは全体的に大柄な物が多い様で、これはこれで良いのかも知れないが・・。

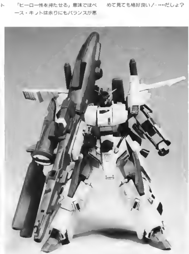
素のキット状態から現FAZZへのプロポーション改修は幸いな事に胴体と太腿部に集中しているため、外装パーツ自体はインジェクション・キットよりもさらに本体ギリギリまでツメてやる程度で済む。が、元来ヒーロー・メカが着ぶくれする事自体が許せなかった私は、多少の無理が生じるが、フルアーマー装着時にヒーロー形態を維持させるという暴挙に出てしまった。

得物（ハイパー・メガ・カノン）を肩に担ぐ事自体はやはり個人的に好きでは無かったのだが、慣れてしまえば何という事も——無いか？ 尚、今回の別冊用には全身に塗装のリタッチを行ない、追加パーツにはZplusのディスク・ドームが装備されている。

今回の別冊に於いてはほんの少しだけ生まれ変わったFAZZ。やはり改めて見ても格好良い／——…だしょ？

▲初出（87年10月）時よりも、全体的にシャープな直線構成を基本としたリメイクUP版頭部。独特の有機的フォルムは失ったが、まとまりが出た。





▶1/144スケール FAZZ（ファッツ）3面Photo。センチネル、最初で最後の、ワークス認知職人作品がスタート。しかし、そのFAZZは「モデラー担当のパート」が終了後、キャラクターとして独立し、歩き始める。それを支える要素がこの作品に魅力として備わっていた証明だろう。

地球連邦軍 "α任務部隊"／増加装甲試験用先行量産型MS

FA-010-A

FAZZ（ファッツ）

バンダイ1/100スケール・キット "ZZガンダム" 改造

MODELER／牛久保孝一

■GRAPHIC P 206・207　■ROLL OUT 1987 MARCH, 1989 JUNE

ゼネラル・ディレクター（笑）のあさの氏にとって、Zplusが現用兵器のハリアーの開発・発展経緯とダブってイメージされているならば、自分にとってFAZZがそれに当るはずである。

思えば1/100のZZからの付き合いで、1/100のキットのインストラクションに書かれているGフォートレス式武装強化案で例の強悪なハイパー・メガ・ランチャーが出て来たわけで、作例としてMG誌88年11月号に発表。当時ZZのメイン・メカデザイナー（今思えばそういう肩書きだったんだよなあーしみじみ）の明貴美加氏との対談や、その後のディスカッションでフルアーマーZZへと話が進んでいくわけである。既に、この時期に至って、3D化時における2Dの情報量の少なさと、矛盾点が各モデラーに強く感じ始められ、設定を通してではなく、デザイナーとモデラーの直接的なやりとりが行なわれ始めており、今日におけるワークス体制の前身となっている。

さらに、87年3、4月号に重化型ZZ PART1、2を発表。特にPART2ではTV設定のフルアーマー状態にさらにNT誌87年4月号に掲載されたハイパー・メガ・ランチャー付として製作した物で、増加装甲部を強調する為にNT誌、TV設定のカラーとは異なる白主体の "白いモビルスーツ" を前面に出したカラーリングとしている。

ZZのキット化打ち切り後、アンケートでフルアーマーZZ、クィン・マンサ、キュベレイ等がキット化候補に再び挙げられ、『ガンダムセンチネル・シリーズ』（この時点でセンチネルの企画そのものは固まっておらず、名前のみ先行していた）のNo.1としてフルアーマーZZが発売決定されたが、映画『逆襲のシャア』関係のMSがラインナップされ、No.2以降は見合わせる形となり、見苦しいシリーズ展開となった。また、フルアーマーの箱絵が本来存在する色設定とは異なる本誌のカラーリング（もっとも製品化用の参考品として先述の1/100の作例をバンダイに渡していたからだが。）となっており、流用デカールまでがボックスアートに克明に描かれているのには驚かされた。

さて、そのキットの作例として、また本誌上における『ガンダム・センチネル』のプロップとして、87年10月号にて鈴木信夫氏による作例が出るが、Sガンダムの影響を受けながらも消化されたセンチネル風（その後になってから世界観が明確化して来るのだが……）のフルアーマーとして新たな設定と共に登場。また、原作者の高橋昌也氏の命名によるFAZZの名称は、センチネルにおけるZZの位置付けを決め、一層の世界観の拡大を可能とした。ここにおいて本誌上の展開初期に見られた設定のバラつきが徐々にFAZZに代表されるように来されていく。

当初はインパクトのみのFAZZであったが、フォト・ストーリー中の俯瞰の飛行中のショットにて新たなシルエットを見せてくれ、スタッフの認識を新ためさせた。つまり、MSが巨大な大砲を担いでいるのではなく、逆にMSが付属している感じで、Zでの百式とメガ・バズーカ・ランチャーとの関係と同じである。

■製作

今回5度目の正直（←おいおい／）のZZだが、先の所、先の別冊ZZにフルアーマーを落としてしまい悔しい思いをしたので、FAZZで雪辱を果たすべく再びガンダム地獄に突入したわけ。

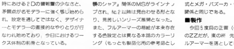
撮影用プロップでは1/144、1/220が主体で、1/100ではバケモノ的な大きさ、情報量となってしまう。しかも今回時間がないので、お蔵入りしていたフルアーマーを使った再生モデリングとなる。しかしセンチネル版のFAZZとする為に頭部はもちろんの事各所を修正、新製したので、作業から言えば新規に作ったものと変わらなくなってしまった。

■頭部

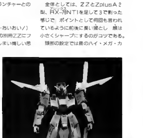
センチネルでは本来ガンダム顔を持つMSがないので、クリーンナップ時にFAZZの顔だけはZ顔して欲しくない事を主張していたが、スタッフも同意見で「顔を流用するとしたら、やはりガンダムの顔としては初代のガンダムだよなあー」と私とあさの氏で意見が合ったのだが、キットを見てあまりの悲しさに涙を誘われてしまったわけで、結局ベースとなる1/100のZZのフェイス部をくり抜いて2まわり小さくして使用することになる。

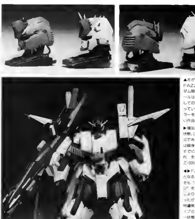
全体としては、ZZとZplusA2型、RX-78NT1を足して3で割った感じで、ポイントとして何回も言われているように前後に長い顎とし、顔は小さくシャープにするのがコツである。

頭部の設定では例のハイ・メガ・カ

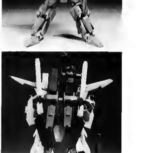


▲左が今回新造した最新規版FAZZ頭部　右が旧版ガンダム頭部。バランス、ディテールはもちろんだが、塗りとしてのセンチネル色が濃くなっている。言わば、牛久保カラーを酔えた、ワークス色濃い作品。





▶増加パーツ群を取り外した状態。（設定では全パーツ固定式である。）彫刻の様に、全身は細身で流れる様なライン。すでに、RX-78的な色は薄れ、全体としての印象はMSZ-006系に近くなった。



◀▶FAZZ2面Photo。元となるZZガンダムは、そもそも "戦車的な重厚なイメージ" をプッシュして小林誠氏によりデザインされた機体だったが、フルアーマー化の際明貴美加氏により大幅にシェイプされた。故、フルアーマー状態と言えども、そのボリュームは初期ZZの通常装備と大差は無くなっている。

ノンはバランスを調べる為のダミーで、ハルカン砲は4基搭載可能であるが、両側1門ずつはダミーとしている点など試作的要素が色濃く出ている部分である。少なからずともSガンダムにその外見の類似性が見られるのも、FAZZにおけるこれらのデータ収集と改良によるフィード・バックの為である事は言わずもがなである。

■バック・パック

各部のレイアウト等に後のSガンダムへと受け継がれるフォルムが判る。

また、大口径ビーム・カノンも、この時点において試験的に装載されている。が、場合によっては本来違う形式のビーム・カノンを装備し テストしていたがSガンダムが実戦配備された時点で 異なる2機種のメインテナンスの簡略化と、共通化の為にSガンダム同様の装備形式となった可能性があり、先にテストしたのがフルアーマーZZ用のビーム・サーベル兼用の背部のビーム・カノンであったと考えるのも面白い。

作例としては100%新製したもので1/100キットをベースにビーム・カノン基部に当る肩の部分は、何と1/48のタミヤのA-10のエンジン・カウリング部を使用、バーニア・ノズルは強化型ZZと同様に大型の物を4基装備するが1/100では少々ハメをはずしたディテールを入れてやる。

■ハイパー・メガ・ランチャー

エネルギー・チューブを介して高出力化されたバック・パックよりエネルギーを供給してもらうのだが 運用上では逆にネックとなり、故にハイパー・メガ・ランチャー装備時には支援用MSとしてしか使用出来ぬ事になるが、劇中ではその弱点を2機1組として運用し、攻撃時には2機の交互射撃という形で補っている。こうしたFAZZが常用兵装として装載している所を見ると、特に目立つ欠陥があるわけではなさそうなので恐らくネェル・アーガマにも配備されていたはず(?)であるが、巨大なだけでなく、MS単体が携行し得る最高出力のビーム兵器であるので思うように配備できなかったのでは(メカマン不足だし)。

作例としては部分的に以前作ったものを流用し、カバーや各種センサーなど変更している。

■ダブル(ビーム)ライフル

銃身の断面が卵型をしていて、これはSガンダムのPLAN303Eにおいても見られる形状となっている。これは異径パイプの組み合わせで製作、またサイドの5つの穴もチャーム・ポイントである。

■各種増加装甲

FAZZとSガンダムにおいて装甲についてのコンセプトの差が如実に出ているパーツである。

作例ではプラ板の箱組みで クリアランスの確保に努めている。増加装甲という観点から表面にはスラスターの噴出口や一部のパネルライン以外はあまり細かいディテールは入れていない。

■MS本体

基本的に強化型ZZのPART1に準ずる。作例では新設されたテール・アーマーの新造と肩をいからせたり フロント・アーマーの形状変更など外見でノーマルのZZとの差を強めている。

■塗装

本体はF-15系のロービジで迷彩パターンはZplusに類似したものとし、アクセント・カラーはコバルト、ブルー+白+クリアー、ブルーである。バック、パック、ハイパー・メガ・ランチャー等はネービー、ブルーとした。

■マーキング

正式に機体ナンバーと乗員員が設定され、私のは04 シン・クリプト中尉機という事で、今回マーキング設定と書き込みはあさの氏にトータル的に一任している。(感謝/感謝/感謝/)

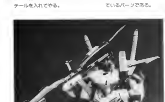
各部のステンシルは1/72クラスのロービジ現用機のもので、3機分はパーである。

また恒例の"VMsAWrs（ヴァモーズ）"マークも書かれている。「FAZZは変形しないのに そのマークはおかしい/」と言われそうだが よく考えてみるとVMsAWrs(バリアブル・モビルスーツ・アント・ウェイブライダー・システム)はエゥーゴ側のTMS（決して模型趣味ではないよー♡）(トランスフォーマブル・モビルスーツ 可変型MS)に書かれているマークである。ここにおいて ウェイブ・ライダーが言葉の意味を既に失っている事は御承知の通り。FAZZはZZの変形機能、一部の兵装を省略し 増加装甲とハイパー・メガ・ランチャー装備時のデータ収集の為に作られた先行試作型である。得られた各種データはZZの正式ロール・アウト時までフィードバックされ、開発が進められるわけであるが、つまりFAZZとはZZのテスト機に他ならない。したがって最終的にZZがTMSとして完成した姿という事になるので実際には変型しなくともVMsAWrsのロゴが書かれていても不思議ではない。(デモンストレーションも兼ねている。)

■総評

センチネルという概念が固まる前から既に存在していたにもかかわらず、最後まで完成した設定を持たなかったFAZZであるが、ようやく決着がついたようである。色々な意味で、センチネルの要素を凝縮したMSであると考えているし それだけに今回の別冊にこれで参加できたのは何よりである。

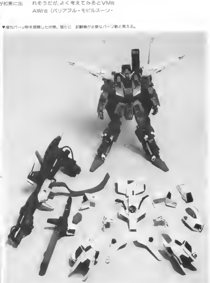
以上 今だにガンダム地獄と闘っている牛久保でした。



▲今回献作のベースとなった フルアーマーZZガンダムがコレ。改修前の写真である。このアングルからでも ハイパー メガ ランチャーやダブル ライフルの形状が大きく異なるのがわかる。

▼上部フェアリングを改良し、プロポーションを整えたハイパー メガ ランチャー。100円ライターと比較すると その巨大さがわかるだろう。

▼増加パーツ群を展開した状態。確かに 試験機が必要なパーツ数と見える。



地球連邦軍 "ティターンズ"／汎用量産型MS

RMS-154

バーザム[リファイン版]

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／横剛みゆき

■GRAPHIC P 204・205 ■ROLL OUT 1988 JUNE

■さて、横剛ゆみきです。

この本を手にして最初にこのページを読んでいる人は日本中探しても１人もいないのではないでしょう。

そんなやられメカ、バーザムですが、リファインされてカッコ良いでしょ？私の場合 格好良ければ好きという考え方は持ってませんが、コレに関してはかなり好きです。

■つくってみそ。

このバーザム、一応スクラッチと呼べるだけの手間がかかってますが、他のセンチネルMSに比べれば流用パーツが使える部分がありますので、皆さんも作ってみて下さい。因に ゼクのキットを買って戦わせるのが今の私の夢(←ウソ率60%)。

作るのに４カ月以上かかってしまった（もっとも会社行きつつですが）ので、どう作ったかよく憶えてない（頭の悪い）のですが、製作記事なワケた／

■本体

胴体の軸に某キット（ZZガンダム）を使い、切った貼ったの繰り返しで形にします。胸の亀の甲状の増加アーマーは別パーツです。これは本体から少し浮いた位置に固定アーム（黄色の所）で固定されているという設定です。本体とのバランスを見て亀の甲のRを作っていかなくてはならないので何度か作り直しました。

襟（というか胸鋼）は、ポリパテで形出しをしてから ヒートプレスした凹形パーツを埋め込んでいます。内側のペーパーかけが結構面倒でした。

■腕部

ここは基本的にガンダムMk IIと同じという設定なのでキットの流用が可能ですが、キットの形が嫌いなので困ったものです。

肩パーツはプラ板とポリパテでスクラッチ、下腕はキットのパーツを雛にポリパテで形と大きさを変えて、それぞれをキャストで複製しました。

上腕部はキットをほぼそのまま使用しました。手首はジェガンの物です。

■脚部

大腿部はキット・パーツの改造です。股関節の球体部を切り離し、足がハの字開き出来る様にロール関節を加えてやります。ももの部分は幅つめして延長、膝のフレームも切り離して形を変えました。

腰パーツ（胸の中へ♪腰の中へー♪って、バカ）は、ポリパテで左右対称な原型を作って複製してから、設定の様にスラスター部を増設しました。

足首もポリパテで作って複製 踵の形と位置決めに戸惑ったため複製パーツを更に改造したりしました。

■頭

プラ板で軸を組んでポリパテを盛って形出しをします。片側たけあさの氏が立体設定(?)を起こします。反対側を私が作ります。そんな訳で私の作例にしては格好いいんです。

耳(?)のあたりの面構成が気に入ってるんですが写真で判りますでしょうか。

羽根飾り(?)はプラ板からの削り出しです。

■武器

ガンダムMK IIのビーム・ライフルを改造して、ゼク・アインの物と同じ物を作ります。

工作は友人の岸 "額帯をのばす男" 裕治氏にやってもらいました。どーもありがとう。

■塗装

青は コバルト・ブルーと、サンダーバーズ・ブルーとホワイトを混色した色で 濃い方も薄い方も 混合比を変えただけで、他の色は加えていません。もっとも、"正解"とは少しばかり距離があった様ですが。

コクピッチ・ハッチの赤はレッドと蛍光レッドの混色です。

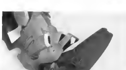
フレームは灰色系のグレーに少々黒を混ぜた色です。以上すべてラッカー系。

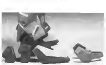
スミ入れは、本体にはフラット・ブラックとレッド・ブラウンの混合比を場所によって変えながら 黄色い部分へは、フラット・オレンジにレッド・ブラウンを少々混ぜて行いました。

■だぁーっ

何たかんだ言いつつも、この本に作例を載せられるのが結構嬉しい横剛みゆき。

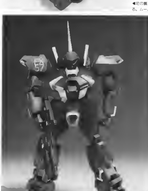
つ――――――こと。

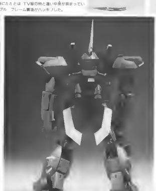




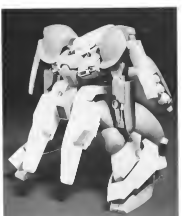
▲足首はフェアリングを外した状態。後方のかかとパーツはNG版。ハイ ヒールを感じさせなかった為リテイクとなった。
◀足の裏 特にカカとは TV版の物と違い中身が詰まっている。ムーバブル フレーム構造がハッキリした。

▲(ガンダムMk II＋Zplus＋TV版バーザム)−3 といった印象の頭部。3Dならではの複雑な面構成が魅力的。





◀リファインされたバーザムの２面Photo。開発系統から来るフォルムが良くわかる指向性の強いカラーのMSと成った。ガンダムMk IIの設計流用部分も いかにもコストがかからない部分（関節）のみであり ジェネレーターはおそらくハイザック クラスの物が搭載されているのだろう。ファースト インプレッションでの印象よりも やより低コスト機なのである。このリファイン版バーザムは。



ニューディサイズ／先行量産型重MS

RMS-142

ゼク・ツヴァイ［天の巻］

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／横嶋みゆき

■GRAPHIC —— ■NON- ROLL OUT

え、さて 横嶋みゆきな訳。つまりですね、私ったらゼク・ツヴァイを完成させられなかった訳で、就職などという現実に直面してしまった結果な訳で、学生生活最後の作例の筈だった訳なのだが、どう言い訳しようが完成しなかったのは事実で、伊勢氏をはじめとするスタッフ一同に多大な迷惑をかけてしまい 夜0時には眠り、朝6時に起きるという今までの私からは想像も出来ないような型に嵌まりきったサラリーマン生活をしている上、家を出て友人と共に借家暮らしの自炊生活までしようがしからまいが、世の中には役にたたん奴が居るものだと我身を以て知るのもまた いとおかし。

てなもんで文章ぐちゃぐちょだけど私も今や身心共にぐちゃぐちょなのであめーらも脳味噌ぐちゃぐちょになれ。

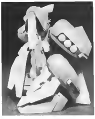
■製作しようがしからまいが／

センチネルには、模型が完成するまで決定稿は存在しません。ラフ原稿（準備稿とでも言うか）を見ながら、大体の形出しをして それにデザイナーからのリテイク・ポイントを改修して作り上げて行くシステムになっています。

ですから完成品に、私の作った部分の面影は無いと思われますし、この原稿書いてる時点でのゼク・ツヴァイの形を私は知りません。

よって、作り方としては、プラ板の箱組みと、ヒートプレスによる形出し、及びポリパテによるその修整 といった具合で。横嶋みゆき初のスクラッチネタだったので、いっぱい書く事考えてたけど完成してないからいいや。

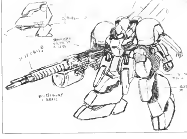
以上／

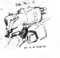


◀▲横嶋氏製作のゼク・ツヴァイ。ここでタイムリミットが来てしまう。ここまで来るだけでもとんでもなく時間がかかっている。

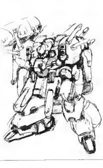
◀▶デザイナーであるかとき氏本人が 自ら切った貼ったしてリテイク箇所を4日間かけていじくった物。「かたまり」としてのボリュームが 2割り程増した。ジ・オのような曲線モチーフではなく 正面からは「ぬりかべ」の様な長方形が 当初からのイメージだった。

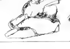
▼第1稿を受け取った横嶋氏が 3D製作用に描いたイメージ稿。横嶋氏がタイムリミット後にデザインのいわゆる煮つめに入った訳だが 製作当初はここまでこちら側とモデラー側のイメージが食い違っていた訳である。みゆきのツヴァイ像は ザクに対するグフ的な物に近いと思われるが かとき氏のイメージは どこもかしこもアインの倍 といったイメージだった訳。（図に手に持っている銃は かとき氏の第1稿にあったが 結局ボツとなった。）





▲▶▼断定的な物として 横嶋氏製作用に描かれた第2稿。時間不足の為クリーンナップされていない訳だが モデラー側の3Dアプローチに順応して行くのも 基本方針ではある。





ニューティサイズ／先行量産型MS
RMS-142

ゼク・ツヴァイ［地の巻］

1/144スケール・フルスクラッチビルト
MODELER／伊勢信弘
■GRAPHIC P.199〜201 ■ROLL OUT 1988 JUNE

この凶悪さは何!?最終モビルスーツ（注 MG誌編集部）はデカイなんて決めた、無責任なヤツは誰!? あー脳ミソ痛ィ。

■パテ盛りの嵐!!

今回のツヴァイは図体がデカイだけあって使ったパテの量もかなりのもの。大体、パーツの山（まさに山）を受け取った時点で、かとき氏のチェックが入っていてパテ盛り放題。最終的には使用したパテが6種類にも及んでしまって、経時変化が恐ろしい。しかしこれは完成したあと気付いたわけで、製作中はそれどころじゃあなあなかったのよ。とりあえず、パーツを受け取った私がした事は途方に暮れる事だった。

■頭

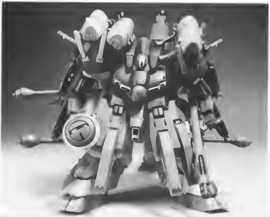
別に頭から作り始めたわけじゃないけど、人形は顔が命とCMも言うのでここから書こう。渡されたパーツはオーバー・スケールだった事もあって、完全なる新造。ハイキャストのブロックから削り出そうと目論んだまでは良かったが、混合比をまちがえて半透明ガッチンゴッチンに。サクサク削るはずがゴリゴリ削るはめになって泣けてしまう。額から後頭部にかけてのバルジはエポキシパテ。それにしてもヘンな顔だ。ルチ博士とか言うのは古いか。

■背中関係

ツヴァイの凶悪さでは、ここが一番のポイントだよな。ほとんどがカメかハンバーガー。分解したMSが一機まるまる入ってしまいそうなデカさだけれど、バック・パック（と呼ぶのもオソロシイ）の方はウェポンぎっしり、テール・スカートはよく分からないけれど熱核反応エンジンが1ダースぐらい入っているかも知れないので油断はできない。この部分、あさの、かとき両氏は「カッコ悪い」の連発だったのだが、新造する余裕などあるはずもなくパテ盛り削りで体裁を整えるだけに終わってしまった。ヒートプレス製の本体が軽いのはナイスだったけど、ヤスリがけで力が入るたびピキポキ鳴るのは恐いなー。肩とテール・スカートから生えているタンクはアクリルパイプ。16個あるノズルはすべてバキューム・フォームによる自作。こーんなデカいノズル、そうそう無いよな。

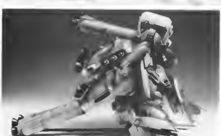
■胴

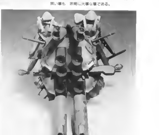
胴のブロック自体はほとんど手をつけなくて、工作はほとんど付属するユニットの方だった。上面、首の左右にあるブロックと、スカート前部（太もも上の楯状の部分）、そしてフンドン部



▼▶H・R・ギーガー／デザインの バケモノ風後頭部。後頭部の処理なども、まるで手を抜いていない!（ギーガーはもちろん、『未来世紀ブラジル』の拷問用おたふく面を思い出しちゃうなー、このフェイス。）

◀▶▼ゼク・ツヴァイ3態Photo。正面形は正に長方形「ぬりかべ」のイメージに仕上がり。そしてこの前後幅! デカイから、ズングリ体型だから、と笑っても、今までの大型MSの単純なデザイン・コピーで無い点を注目してほしい。加えて“MS”のデザイン・フィールドから外れる箇所が無い事も、非常に大事な事である。





のスラスター。このへんは平面の多い構成なので、パテとプラ板の併用で能率を上げる。平行、対称を出すために、基準になる面だけプラ板で正確に切り出しておいて、他はポリパテで埋めていく、という風に。ツヴァイ単体で見ていると気付かないかも知れないけどコクピットもでかい。Sガンダムに対抗して3人くらい乗っているんではなかろうか？　それからフロント・スカートはプラ板の貼り合わせ。切り欠く部分が多いし　厚みの表現が必要だからバキュームフォームにするのは多少不安だったのよね。左右非対称というのは仲々オイシイと思う。

■脚

ポリキャップ入りで可動になってはいるけどほとんど意味なし。塗装の時はずせて便利という。ただそれだけである。ここはカカト以外原形をとどめていない。太モモと足首はパテ盛りで、スネ回りはバキューム・フォームによる新造。ちなみに太モモは右がレジンのポリパテ、左はセメダインの木工パテ。足首は右がレジン＋ホルツのポリパテで左はセメダインのエポキシパテ。なんと節操のない使い方であろう。スネの後ろに付く左右3本のタンクは1/60のドムとガンダムのバズーカから。両端を整形するのが意外に面倒なんだよね。

■腕

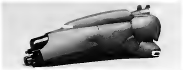
手が6本もあって1人で操縦できるの⁉とか突っこむのはやめておこう。疲れるから。バインダーと腕アーマーはバキューム・フォームで新造。ああバキューム・フォーマーを作っといてよかったなあ。プラ板を湯水のごとく消費しようが時間には代えられないのである(←このへん実感がこもる)。断面が薄くて気になる所はプラ板の細切りを貼ってカバー。あとは内側にジャンク・パーツやモビルスプリングを詰めるだけ。隠し腕の指は最初、ギラ・ドーガとかのパーツを1本ずつ切り離して接着しようと考えていたけれど、結局モビルスプリング＋銅線に落ち着いたのであった。でも武器持たせる事を考えると変えて良かったよな。うん。腕にくっついた弾倉は設定の上ではゼク・アインと共通であるけれど、実際は形状にかなりの修正が加えられているのである。これがまたキャスト・コピーな訳で、ただでさえデカくて重いツヴァイに重量増加を招いている。

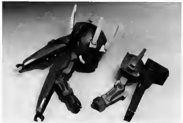
■ウェポン

ここは楽〃　使い捨てバズーカはSF3Dから流用したし、2丁の鉄砲は以前ゼク・アインで使ったやつを塗り直した物。これもスクラッチとか言われたら死んでしまうって。

■塗装

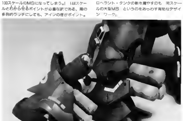
ガチョーン、ぞもなし。大失敗だったのである。2日連続徹夜の後、編集部に運び込んでみれば「塗り直そう」と画期的なお言葉。1晩休んだあと編集部に泊まり込んで再び徹夜。マーキング等をあさの大先生のお世話になって、完成をみたのは翌日の午後5時。仮眠2時間をはさんで21時間連続工作／　脳ミソのシワがなくなったような気がするけど完成したからいいの。もう寝る寝る。ここから先は超遊読者ひとりひとりに委ねられたのである。素直に感動するも良し、あきれるも良し。じゃあおやすみぃ～。

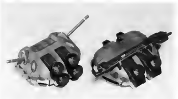




▲アインとツヴァイの肩比較。ヒジより下は　同ボリュームかつ同型（共通）なのがポイント。こういった箇所を大きくしてしまうと、単なる1/100スケールのMSになってしまう。1/144スケールとわからせるポイントが必要な訳である。肩の多角的ラッチにしても、アインの借がポイント。

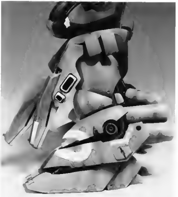
▼同アインとツヴァイの脚比較。足首のボリュームなどは、実はほとんど変らない／　ユニット数が増えた分、長さも延びている。ふくらはぎのプロペラント・タンクの数を増やすのも　同スケールの大型MS　というのをあらわす有効なデザイン　ワーク。





▲左がバック・パック　右がスカート(??)。どちらも推進機を内蔵する。超大型のノズルはバキューム・フォーム　内部ディテールはヤクト・ドーガのファンネル基部から。バック・パックから生える棒状の物はセンサー　その上のボタンのような突起がビーム・サーベル。

▼腕を取り外して肩を見る。このユニット数の多さは　それだけ手間がかかるという事／
小型のサイド・スカート(風)のモノは、アインの物とほぼ同型が並列で着いている、というイメージ。(アインの借　というのがここにも見える訳。)



地球連邦軍→ニューディサイズ／試作型準サイコミュMS

ORX-013

ガンダムMk.V

モデルグラフィックス1/144スケール・キャスト・キット

MODELER／長谷川やすよし

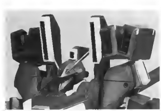
■GRAPHIC P 202・203 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER 1989 JUNE

ガンダムMk Vは元々TVに登場したネオ・ジオンのMS、ドーベン・ウルフの原型としてデザインされたもので、それもR・ジャジャやハンマ・ハンマの次の第2期新型MSとして描かれたのが最初だから本当に息の長いMSなんですね。

別冊『MISSON ZZ』の「ガンダム開発史」の中で公約発表されたガンダムMk V（G―V）であるが、当時ドーベン・ウルフが好きだった私は、このガンダムらしからぬガンダムの異質さにひかれてスクラッチする訳である。MG誌87年7月号に載ったMISSION ZZ版Mk Vはスクラッチ2作目という私の技量不足によって大した作例にはなりませんでしたが、無かった背面稿を自分でおこしつつ作ったり、出来るかぎり流用パーツをゲージにして精度を出す様にしたつもりなんですが。それでもプラ板で箱組んだ所だけ妙に角かったり それらしいテーパーが出せなかったり、当時の私の技術ではどうすることも出来なかった、というよりそれらの解決法を知らなかったのでしかたないといえばしかたなかった所ではある。

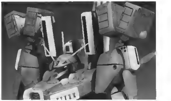
87年夏ころ 新企画（もちろん現ガンダム・センチネルのこと）の説明があり。Mk Vを敵MSとしてストーリーに登場させるとのこと。その時すでに頭など、部分的にデザインを変更するということが決定していた。明貴先生による新設定の頭部はより攻撃的なフォルムとなり、敵役のキャラクター・イメージを作っている。背面稿も私のスクラッチを元に描き下ろされた。と、いっことは背面デザインは事実上私である訳だから、これってちょっとスゴイんじゃない？ 自分で言うのも何だけどMk Vの異質なフォルムにマッチした構成に出来たと思う。また、フロント・スカートもデザイン変更された。

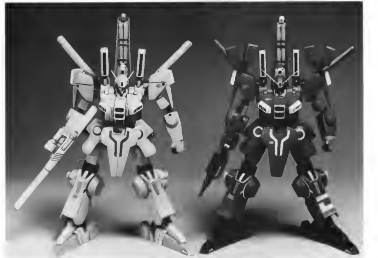
このセンチネル版Mk Vはストーリーに合わせ、まず'87年11月号ではMISSION ZZ版と同じガル・グレー／マルーンの塗装で登場。次の12月号で"ND"ブルーとなる訳だ。このへんでキャラクターの作り方、センチネルにおける"色"の重要性がわかると思う。色だけでなく、Mk Vってのは他のMSにくらべて特にキャラクターが生きてたと思う。バック・パックを前にたおしてビーム・サーベルをビーム・カノンとして使うなんて 背面考えた私でさえ思いつかなかった使い方であった



◀Photo STORY 劇中 急拠必要となり急造されたミサイルポッド。流用パーツ箱の中から使えそうなパーツ（1/100 旧ザクの肩 1/144ザクの武器セットのミサイル・ポッド）をかとき氏が選び加工 あさの塗装による物であった。

▶そして これがキット化用に九鬼氏によってリファインされた同ミサイル・ポッド。設定画は かときはじめ氏の手による。





りする。とにかくストーリーの中での圧倒的な強さはかなりグッとくるものがある。Ex-SだってALICE載せてなけりゃ勝てなかった訳だし（パイロットの腕の差もあったけど）そういった意味でセンチネルの中で最強のMSではないでしょうか。おかげで人気もかなり出て私としてもうれしいです、ハイ。

そんな人気がありながらも敵MSの悲しさかインジェクション・キットには残念ながらならなかったが、このたびガレージ・キット化、MGDCK・ND 2としてリリースされることになった訳だ。商品用原型製作は九龍先生。いわゆる、商品用に新たに作り直した物ではなく、キャスト・キットとしてシリコンゴムから抜ける様に改修した物である。要するに形状はそのまま、フォト・ストーリーに登場した本物がそのままキットになった訳である。もちろん、今見て妙に角い所や精度の出ていない所はちゃんと直っているし、ディテールもふえて実にそれらしい物に仕上っている。肩に付くミサイル・ポッドもフォト・ストーリーに使った物だけど、大幅にディテールUP。両次アップ・デイトされる所は実にセンチネル的であったりする。パーツ状態でも充実感があり、組み立てもいたってカンタン。実は組めないガレージ・キットが少なくない今、これだけスムーズに組み上がるキットはそうないんじゃないかな。つまり組み立てるにあたって各部パーツ同志がシルエット的に干渉しない、ということ。各関節には2㎜のアルミ棒、1㎜の真鍮線を使用して強度を上げる。アルミ棒は真鍮線にくらべてやわらかいので、関節に使用すると組み上げた後でポーズの微調整が出来るので良い。あと、左腕に付くシールド・ブースターはキットのままだと後側に付いてしまう。より自然に見せるために上腕の上の丸い所でカット、2㎜アルミ棒を長めに通してななめうしろに固定するとカッコ良い。で、塗装前の下地はサーフェイサー1000を吹いておいた。

では今回の塗装データ。NDブルーはティターンズのブルーに似ているが実は別物！ 全然色がちがう。また、ゼク・アインのブルーとMk Vはアインとかとちがい、濃いブルーと薄いブルーの塗りわけがなく、ブルー1色なので間のびしない様なブルーにすることに注意しなければならない。ま、私の作例もあまり良い色ではありませんが参考ていどに。サンダーハーズのブルーとブルーエンジェルスのブルーと白を5：5：4ぐらい。白の割合はもっと多かったかもしれない。と、コバルト・ブルー、ガル・グレーを少々。確な割合で混ぜている訳ではないが、これでだいたい同じ様なブルーになるはずである。あとはグロス・ホワイト、ミッドナイト・ブルー、アクリルのミディアム・グレーなどのビンからそのまま出して塗っても生っぽくない、センチネルで良く使われる色を使っています。

という訳で、私にとって最も長いつきあいとなったMSであるMk Vには本当、特別な思い入れがありますよね。ガレージ・キット化によってMk Vは一応完結したと思ってます。

◀左がキット（MGDCK）をストレートに組み、オーガスタ版カラーを施した鳩梨布氏作。右がニューディサイズ版カラー＋ディテールUPの長谷川版。両肩のミサイル・ポッドの分、ND版の方が迫力を増する。

▲▶Mk V 3面Photo。ガンダム・ファミリーの異端児であるこのMk V。確かにユニット構成には全くと言い切っていい程、ガンダム・タイプは見えない。が、全体の印象として、体の流れは確かにガンダム的なモノが感じられるだろう。

地球連邦軍／TMS変換訓練用戦闘機

FF-08WR

ワイバーン

1/72スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／星野利章

■GRAPHIC P 228-229 ■ROLL OUT 1989 MAY

某月某日、編集部にてコア・ブースター0088の打ち合わせのとき。

あ 確かさー 星野君てSF戦闘機の類い、好きだったよねー。(彼は、過去に私がMG誌上のオリジナル戦闘機コンテスト※1で入賞しているのを知っているのだ)

星野 まぁ、そうですけど。

あ 是非やってほしいのがあるんだ、別冊ネタで。『ワイバーン』ていうんだけど、連邦の訓練機。

星野 どっかで聞いたような名前ですね(笑※2)。でも僕は今年は(大学が)忙しくなりそうだから スクラッチはちょっと……。

あ とりあえずラフ見てよ。あ、(デザイン・スタジオに)忘れてきたみたいだからFAXしてもらうね。

送られてくるラフ稿。ディッシュ連絡機※3をシャープにしてコア・ファイターの機首とスタビレーターを付けた感じだな と思う。そして最後に送信されてきたイメージ・イラスト。空母に着艦するワイバーン……。

星野 ゲッ――(ものすげーカッコイイやんけ)

あ 星野君やってくれると助かるんだけどなー。

星野 (外見は気のない様に)はあ、検討してみます……。

その場はそれで終わったのだが 次の瞬間から頭の中で使える流用パーツの選定を始めていた自分が悲しい。めざとい(あ)の人は心の中で「これでひとつ発注済んだなー」とか思っていたのに違いない。こうしてワイバーンはなんとなく私が担当することとなってしまった。それから私の苦労は全てあのイメージ・イラストに起因しているのだ。かとき先生、私はあなたを恨みます……。

■製作

一体何を書けばいいんだろう、というのが率直なところです。機首と燃タン、脚部パーツ以外は全部プラ板で、ラインをつなげるのに少量ポリパテを使用したくらいですから。

■機首、胴体

キャノピー後部を1/100ガンキャノンのコア・ファイターより流用 あとはプラ板箱組みに曲面はポリパテ。下部インテークはバキューム・フォームにて。キャノピーは0.3mm塩ビ板をヒートプレス。10枚近く失敗してます。パイロットとシートは共にタカラの1/100スーパーセイバーのものを改造。胴体の板状の部分は1mmプラ板×3枚でグローブ・ベーン、主翼をはさみ込む形となります。前方からみて逆V字に近くなるように少し角度をつけます。さらにそれバキューム・フォームしたエンジン・ナセルで上下からはさみ、尾翼エンジン・ナセル後を一部切り欠いておいて、1mmプラ板で作りました。パーツのラインをつなげるのには日本ペイントのNAXポリパテに瞬間接着剤を少量混入したものを使用しました。

■スタビレーター

ボディ側基部はバキューム・フォーム。スタビレーター自体はプラ板積層にて。ポリキャップ内蔵で動きます。

■着陸脚

前後ともハセガワ1/72F/A-18のものを改造して使用。前車輪はサニー1/100F-14のもの。この脚が入るような格納部を胴体を切って、プラ板で箱を組んで作ります。内側はプラペーパーとエナメル線でそれらしくディテールUP。と文章で書くと数行だけど実際に可動したときに矛盾のないような形を考えるのに一週間以上かかっています。

■その他

燃料タンク、着艦フック共にF/A-18のもの。

■スジ彫り

最も苦労したところであります。10日以上もかかってノイローゼ寸前までいきました。スケール物の飛行機の製作経験のない人間にこういうことをやらせるのですからセンチネルは酷です。グンゼのMr サーフェイサー500を吹き、さらにソフト99のプラサフを少々厚めに吹いて表面を均一にします。このサーフェイサー層をスジ彫るわけですが、使用工具はアートナイフと三角刀のコンビ(コア・ブースター0088のページ参照)、Pカッター、シャープペンシルに針を入れたもの等々。ゲージはものさしやトライツールのテンプレートを使用しますが、形がいりくんでいてこれらが使えない時は、めんどうでもプラ板で専用ゲージを作って使用した方が結果的に早く仕上がります。失敗したらプラパテで埋めては彫る。この工程をくり返すこと10数回でようやく終了。

■塗装

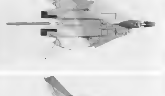
製作のフェリス・スプリッターの他にF-16XL風の指定もあって、これがすごくカッコ良かったのでこちらにしたかったのですが、(あ)の人が『スプリッターの方にしてチョ』と言うのでそうしました。撮影後に塗りかえようかとも思っていますが、めんどうくさいので多分やらないでしょう。グレーは薄い方からMr カラーNo.311、同No.11のガル・グレー、一番濃いのは同No.11ガル・グレー+No.13ニュートラル・グレー。青はNo.80コバルト・ブルー+白。機首横、着陸脚は白。以上すべてつや消しでラッカー系。ノズルはNo.212メタルカラーのアイアンを吹きました。スミ入れはエナメルの黒+茶+白。脚部にはレッド・ブラウンを。マーキング等は私はやってません。眠っている間に小人さんがやってくれたんだと思います。

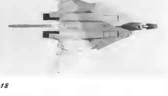
PS／あさのさん、設定を速達で送ってくれるのはうれしいんですが、差出人のところに『よろしくね！ 南野陽子♡』とか『一文字隼人←ウソ』とか書くのはやめて下さい。はずかしーから(実話)。

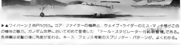
※1 MG86年11月号11ページ右下を参照のこと。準入賞に入ってたりする

※2 その昔 ホビージャパン誌で同名のオリジナル・ロボット物企画が連載されていた。

※3 旧ガンダム第26話に登場。カメさんの様な形の飛行機です。







▶▲ワイバーン2面Photo。コア・ファイターの機首と ウェイブ・ライダーのミス・マッチ感がこの機体の魅力。ガンダム世界において初めて登場した 『テール・スタビレーター付戦闘機』である。先端部は鳥翼の様に角度が変わる、キース フェリス考案のスプリッター・パターンが、よくわかる。

▲テール スタビレーターと スタビレーター基部。形状から概念が読み取れるのは、センチネル作例に共通する事。

▶1/100ガンキャノンのコア・ファイター機首を改造した。R&Rのフィギュアは1/100スーパーセイバーより キャノピーは塩ビ板よりヒートプレス

地球連邦軍／汎用量産型MS
RGM-86R
ヌーベルGMIII

バンダイ1　144スケール・キット"GMII"改造
MODELER／■野利■(協力／佐藤 剛)
■GRAPHIC　P 233　■ROLL OUT　1986 OCTOBER　1989 MAY

GSの若いの若いファンの中には旧作を知らない方々も多いようなので、GMという機体について少々解説しておきましょう。RGM-79 GMというのは1年戦争(旧ガンダム)時の連邦軍主力MSで、RX-78ガンダムの量産型であります。戦争終結後、Zガンダムの時代にMSの絶対数の不足を補うために残存するRGM-79を改造、あるいは生産ラインを利用したマイナー・チェンジ版がRGM-179 GMII。さらにこのGMIIに一部ガンダムMk IIの設計を流用、ミサイル等の強化武装を施して、TV本編ではカラバ（エゥーゴ地上軍みたいなもの）の主力MSとしてZZの時代に登場したのがRGM-86R　GMIII。ものすごい勢いで新型MSが開発されていく一方で、このように改修を重ねた十年選手の地味なMSもあるわけです。（ま、いつの時代でも頭数をそろえるのはたいへん、ということですね。）RGM-86Rでも既存のGMIIを改修したものがGMIII、GMIIの生産ラインを利用して新たに生産したのがヌーベルGMIII（Nouvelは『新しい』の意味の形容詞。本当はノベルと読む？）と区別されます。センチネルに登場し、N D 側エアーズ軍でもGMIIIを使用していることからZガンダムの時代の中ごろから生産(改修)が開始されたと考えられます。N口討伐隊には新規生産分の頭部の異なるタイプ（性能向上型か？）が配備されたという訳です。（『ミッションZZ』をお持ちの方はP 85の「モビルスーツ・デザインノート」も読んでね。）

作例ですが、初出がMG誌vol 26（86年12月号）『ミッションZZ』にも載っています。これを今回センチネル用に改修したもので、斉藤君のネロと並べて違和感がないようにと心掛けました。以前作ったパーツも含めて簡単に説明します。

■頭部

センチネル用にデザインが改稿になりまして、以前作った頭部（セメダインのエポキシパテ削り出し）にZplusの後頭部を移植、NAXポリパテでライン修正してディテールを付けました。

■胴体

GMIIのキットの胴体を切ってプラ板で形状変更。胸は2㎜延長。腰部アーマーは切り離してプラ板で大型化。横のものはプラ板にて新造。各部増加パーツはポリパテ製。胸部ダクトは1㎜プラ板で箱を作って角を落としたものの中に0.3㎜プラ板製の階段状パーツをハメ込んで作ります。頭部大型ミサイルは佐藤剛氏製作のジェガン重装型（MG誌vol 43／88年5月号）のものをお借りしました(感謝//)。ランドセルはガンダムMk IIのもの。

■腕部

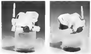
ライフル、シールド含めてガンダムMk IIのものを流用。手首取り付け部で2㎜延長してあります。肩はプラ板&プラ角棒にて新造。ミサイル・ポットもプラ板箱組み。

■脚部

ももを2㎜延長。各増加パーツは基本的にポリパテ製。ひざの白いパーツとノズルはプラ板より。プロペラント・タンクはφ8㎜プラパイプより。スロープ部分はポリパテでつくりました。

■塗装

毎度のことながらあの人からカラーリング指定書が送られてきます。差出人が『from坂上香■♪　よろPくね♡』とか書いてあるのも毎度のことですが　あて名に書き間違いがあった時のことを考えると、私にはと一ていマネのできない芸当ではあります。本体色はグンゼMr カラーNo.311のつや消し。ピンクは赤を基本に黄と白を少量ずつのつや消しアクセント・カラーはグロスの白。濃いグレーは同No.11＋No.13のつや消し。プロペラント・ダンクと大型ミサイルはつや消し白。フレーム部はいつもの通り黒＋銀のつや消しです。以上ラッカー系。エナメルのレッド・ブラウンで汚して水性ホビーカラーのクリアー・ブルーにて頭部メインモニターを厚塗りして（指紋が付くので取扱い注意／）私の作業はおしまい。マーキング類は大きな小人さんがやってくれたんでしょう。私としては胸カラーは一般型ネロと同色のマイアミ・ブルーの方がエゥーゴらしくて良かったのではないかな、とも思うのですがどーでしょうか、だめでしょーか？(←割と死語)



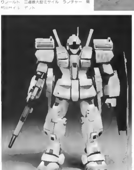
▲元々かときデザインであったTVアニメー　　ン（旧『逆襲のシャア』)版GMIII(クリーンナップは佐山善則氏）の頭部は　この機会に最新情報へアップ　デイト化。設定画のバランスそのまま、■野氏が改修している。

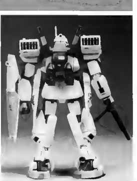
▶これだけの追加装備が加えられている訳だ。左よりシールド　二連装大型ミサイル　ランチャー　胸部ミサイル　ポット

▲首の基部周辺は　ハイピックと汎用パーツでそれらしく。胸元の"GM"マーキングは　『ガンダム系量産MSは全て入っている』事を指定したモノ。もちろん　ネロにもジェガンにも入る。

▶物々しい重装備を施したヌーベルGMIII。胸のダブル　ダクトが　プロテクター的な印象を与える。「重装だから強そう」を狙うよりは逆に「重装にせざるをえないMS」を感じさせるのがポイント。いかんせん　ネロ他の新型量産機との性能差は否めないのだ。

▼ネロとのコンビネーションを視覚的に納得させる為に装備した　プロペラント　タンク(ランディング・ディハイス用)。





地球連邦軍 “α任務部隊”／汎用量産型MS

MSA-007, 007T

ネロ[一般型&トレーナー仕様]

1　144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／斉藤雄浩

■GRAPHIC P 230･231 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER 1988 MAY

■がんだむ・ぢごく

事の始まりはこうだ。彼は「センチネルMSの中から何か好きなのを一点」といった筈だった。しかし、いざフタを開けてみると「あー、おめえはネロね、ネロ//」「[illegible]。」

■1987年 7 月下旬某日

編集部にFAXで設定が送られてくる。以前MG誌上にチラッと出ていたモノとはどう見たって全くの別物である[illegible]。

■1987年 8 月中

という訳で（何それ?何／）8月は全く作業にならず（暑いからねえ）8月が終わってみるとそこにはボディしか存在していなかった。

■1987年 9 月初旬某日

彼の第1回のチェック。「何?これ」「胸です」「ふ～ん――残りは?」「これだけです」「ゲッ／どーすんだよお前／」

「えっ あーがんばります」泣きながら帰宅する私。更にこの時彼は「いい形出てるちゃん。信頼してるぞ。任せる／」と言ってプレッシャーをかけた。

■製作

まーそんな訳でネロは私が担当することになったのよ。さて、ところで今回はビギナーの読者諸君の為に型取りやヒートプレス等を一切やらないで製作した。やる気さえあれば君にもネロが作れるぞ／なんてある意味では「売り」たわさ。別にいーけど。それで工作に関して言うとプラ板を切った貼ったしてポリパテを盛ったぞ、みたいな事しか書き様がないっ／「頭はポリパテの削り出しで、胴は――」なんて書くのも馬鹿らしいんで（これってつまんねえだろ?）ちょっとスクラッチのコツみたいなのをいくつか……スクラッチ若葉マークの人の作品でありがちなのが「ふーん、上手いけど妙に角い（造語）なあ」ってヤツ。何故?ねえどうしてなの?ねえタカ／ねえ／　これはプラ板を貼り合わせただけで平面を剥き出しにしてるからこうなるんであって解決法は簡単。その上にもう一枚プラ板を貼ってペーパーがけでゆるいR（曲面）を出してやればいい（もちろんポリパテをコートしてもいい）。プラキットを見て手で触ってみると良くわかるんだけど、あのRX−78ガンダムなんか一見見ただの四角風だけど実は平面はあんまりないんだね。それからもうひとつ重要な箇なんだけどパーツごとに丁寧に仕上げて最後に組み上げるんじゃなくて全身のラフなパーツをザーッと作って取りあえず針金でも何でも使って立たせてみてバランスをまめにチェックすることを必ずする様に。前者の場合　余程の天才的なカンでも持っていない限り少なくともどこかのバランスが狂ってしまうからだ（ライター関係でもこれで失敗しているパターンが多い）。まあ工作に関してはこんなところかな。

塗装に関して言うと㋕の人が調合したグリーンがレイトンハウスしてて仲々グッとくるものがあるね。それから今回エナメルのスミ入れの際にタミヤの溶剤だとシャブシャブし過ぎてパーツにヒビが入ったりとかよくあるけどペトロールだとその心配がないんで◎だぞ//　臭いもキツくないからさあ君も近くの画材屋へダッシュ／　で、引き続きトレーナー仕様改造へ突入//

■トレーナー仕様製作

一般型との相異点は肩ブロック及びバインダー、そしてカラーリングがオレンジに変更になったことであり、作業量は少ない。

■肩

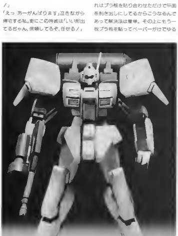
[illegible]ーマー部はただのプラ板の貼り合わせでの工作。前述の「角い」の説明通りRを出したところもあるが、“エッジを出す”のと“角い”は違う点に注意。Rを出す為にプラ板をもう一枚貼るのも手だが最初から厚手のプラ板を使うのもまた良いだろう（それぐらいは自分で考えないと脳ミソが腐っちまうゾ／）。インナー・ブロックは実は小型化されているがもちろん設定では同一のムーバブル・フレームであってネモの物をベースに製作。因に一般型ではリック・ディアスの物がベースだが肩の構成の解釈がある意味では正しい数少ないキットなのだ　ディアスは。そしてバインダーが着くムーバブル・フレーム部は1　144Zのヒザ関節から作った物。この辺の正確な設定は製作の時点では存在しないので他の部分と著しく違わない様に考えねばならない。

■バインダー

これもまたプラ板工作。実は後日全ての工作を終えたバインダーを1本無くしてしまい丸2日捜しても無い。そんなに部屋はちらかっていないのにどうやっても発見出来ない。最近では「ブラックホールを持ち歩く男」として恐れられているのだ。結局バインダーは複製して使用。何も言いたかねえやもう[illegible]。

■塗装（オレンジ）

フラットだがベースは蛍光クリスタル・レッド。何色も混合したのだが忘れたわ。ゴメン。



▲▼一般型とトレーナー型のサイド　ビュー比較。肩ブロックの大きさの違い　肩バインダーの付け位置に注目したい。

◀正面的は　想像以上にスレンダー。大きめの肩パーツが　バランスを取い物とする。

▼トレーナー型用の肩バインダー。当然ムーバブル　フレーム接続で　作動肢としてブルンブルン動く。中身は　接着剤とそのブロヘ[illegible]そのほとんどを占める。

地球連邦軍／早期警戒偵察用MS

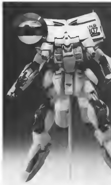
MSA-007E

EWACネロ

1/220スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／百武俊影

■GRAPHIC P 221 ■ROLL OUT 1988 APRIL



◀▶▼EWACネロ3面Photo。かとき氏としては2作目のEWAC機デザイン（実はアイザックはかとぎデザインであった!!）だが、前作に無い新しいポイントとしては何と言っても"複座機"。故コクピット・ブロックは2廻り程大型化され、背面ロトドーム・マウントの為に"顔"にあたる部分は極端に前方に位置する。側面形はすで人型とは言えない

▶百武氏が製作した1/220ネロ・バリエーション3機。基本となる一般型製作／複製し、EWACネロを製作した。

1/220とはいえ、ワークス体制で製作したEWACネロです。EWACの設定を初めて見た時は「これを俺が作るのかー、どげげーっ!!」とマジで思いました。微妙なラインがバンバン入ってるし――。製作手順としては、まず1/220一般型のネロをスクラッチし、それを複製した物をEWACとします。では、まず基本となる一般型の製作から見ていきます。

■頭部

なんと1/220ガンダムMk IIの削り出しに、ポリパテ盛って整形しました。

■胴体

胸部エア・ダクトのつくグリーンの所は木工用エポキシパテ。あとは全部プラ板&プラ棒です。バック・パックとテール・スタビレーターはヒートプレス。あとはプラ板の箱組み。

■腕

上腕だけガンダムMk IIのを加工。あとはプラ板から。手首はやっぱりガンダムMk IIから。

■脚

大腿部だけガンダムMk IIのを加工。あとふくらはぎをポリパテで、その他はプラ板の箱組み関係。

と、基本型はこれでおしまい。わからないのは斉藤さん作1/144のを見て下さい基本的には同じですから。（と思う。）あ、それと、全体的にカクくらないように気をつけよう。たとえ1/220といえども、ちゃんと微妙な面を作らないとね。脚とか特にそれをやらないと棒みたいに見えるから。図はただベタベタ張っただけに見えるけど、やる所はやってますから。

■EWACネロ

はい。ここからEWAC。「作り方がわからない」とか「どこから攻めたらいいのか？」等あったので図を見て下さい。これで組み方わかるでしょ！

■頭

図のとおりです。微妙なライン+ねじれが入ってるし、体とのバランス、肩が入るクリアランス等問題がいっぱいあるので何回も仮付けしながらやりましょう。一番難しいのが胴体との付け方。これって絶対人型じゃないでしょ。変に頭が前すぎるとアブナイ人みたいだし～。一番いいのは元の顔の部分を顔とみなさないで胴体の一部っていう感じにしたほうがいいみたいです。EWACはこの頭がポイントだからがんばろう。（なんだろーな）

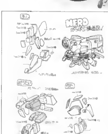
■その他

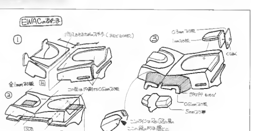
トロイト・ソーカー&山越えカメラは5mmプラ棒にプラパイプ、バック・パックの丸いレーダーはアイザックで、横のインテークはSガンダムより。4つのデータ・ポッドは3mmプラ棒より。背部のプロペラント・タンクは10mmアクリルパイプ。あ、そうそう頭のレドームは見ての通り、Zplusのを一回り大きくして使用。

■塗装

EWACは、センチネル特有のSガンダム・ブルー系ですが、よりパステル・カラー的に白の比率が高くなっています。水性アクリルのコバルト・ブルー+白+クリアー・ブルーです。

と、いう事でわかりました？ 発売予定もあるMG O C K 版ネロを改造して1/144のEWACを作るとすげー頭がこの1/220の約2倍。パワーのある人は挑戦してみてね。では！





ネオ・ジオン軍／簡易量産型可変MS

AMX-003(MMT-1)

ガザC[MAモード]

1/220スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／安藤"ポケ作"昌弘

■GRAPHIC P 235 ■ROLL OUT 1988 APRIL

ピ・ピンクのモビルスーツ?シャアかっ? いやっ、にった〈ピンクのリボン〉エリちゃんだっ／とゆー訳でキットにもならなかったガザCです。

■機首

変形しちゃうとバック・パックになる機首ですが、MA時のポイントとなる所みたいなので、やや長めにプラ板の箱組み工作です。外装の凹モールドはホントはスジボリしようと思ったのですが、シャープにするためにプラ板細工です。先端のキャノピーみたいの、スタビレーター等、機首はまるっきりプラ板です。ただテール・ノズルはZZ（フルアーマーZZガンダム）のパーツです。

■胸

ここもプラ板ですが、左右のインテークの上面のラインが、先に行くほどななめに3次曲面しているのでなかなか作りがいがあったりします。左のインテーク内側は凹面ヒートプレス、右のセンサーはガザDのパーツ。

■腕とバインダー

腕はMAモードの設定だけ見て作ったもんだから「どびん」みたいな形になってしまいました。指ではじいて、「いい音色だな」とマ・クベ大佐が言ったとか?

バインダーは左右線対称です。材質はポリパテ。本当はヒートプレスすれば軽くできたんだろうけど失敗。ポリパテに直接スジボリするのも苦戦しましたが。1度キャスト複製した方がスジボリしやすいかな?

■腹部

機首、腕、足のパーツを支えるパーツなので3mmプラ棒や、真鍮線を通しています。もともと股間は設定がないので、かなりセンチネル的に工作しています。

■足

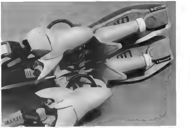
ももの部分はエポキシパテ、すねの部分は1/220のマラサイのすねをポリパテで整形、かなり強引です。足のフレームは全てプラ板、デコレートにF-1のパーツとか使ってます。ツメはプラ板から。腰のアーマーなんかはドラグナーのパーツを切りつめたものです。

■細部

パネル・ラインはトライマスターのテンプレートから。これって慣れると結構使いやすいんで、とりあえずおすすめ。それから各所のパイプはモビルスプリングです。

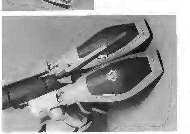
■塗装

あさの先生指定のカラーですが、旧シャアザクのカラーと似て来ますね。ピンクは白を基に赤と黄を少量ずつ。赤はマルーン。グレーの所は、グンゼ特色307+黒+ウッド・ブラウンです。全てフラットですがグロスでもかっこいいかもしれませんね。

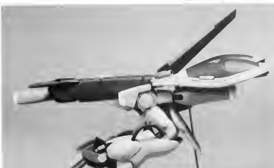


▲腰部 スカート内部もキチッと仕上げている。アオリからのショットをも考慮に入れての工作。

◀肩バインダーの腕は アニメーション劇中に登場した物とは全く違う センチネル版設定。故に MAもMSもおそろい。



▲肩バインダーは スタビレーターを中心に線対称。有機的な曲線を上手く取り入れた構成である。



◀MA形態のサイドビュー。機首にあたる部分の凹モールドが 単なるV字彫り（スジ彫り）でない点に注目。設定画は こう解釈してほしい。

ネオ・ジオン軍／簡易量産型可変MS

AMX-003(MMT-1)

ガザC[MSモード]

1／220スケール、フルスクラッチビルド

MODELER／赤羽一宏

■GRAPHIC P 235 ■ROLL OUT 1988 APRIL

えーと。どうも赤羽です。割とセンチネルは他人の目で見てきたけど、実際やってみるとチェックが厳しくてけっこーつらいです。

■頭

全体はエポキシ・パテのムクからの削り出し。首まわりのディテールは鉄道模型の物からそれらしく。

■胴体

上半身の事だけど全部プラ板の箱組み。肩に相当する所は1／144マラサイの（どこだっけ）物から。腰はエポキシパテのムクから、背部のパイプは2mm丸棒と3mmアクリルパイプで。股間部のアーマーはヒートプレスで作った物にエポキシパテを盛って腰部と一体としました。

■腕部

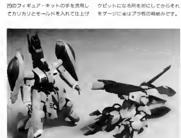
肩部はアクリル棒にエポキシパテを盛ってテーパーの付いた形にした物。上腕部は5mm角棒にプラ板を貼って仕上げた物。下腕部は流用パーツを芯にポリパテを盛って形にした物。手は1／20のフィギュア・キットの手を流用してカリカリとモールドを入れて仕上げた物。フタはエポキシパテをある程度のばした物から削り出した物。

■脚部

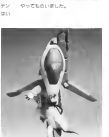
太ももは流用パーツを芯にポリパテを盛って仕上げた物。スネ全体はヒートプレスで基の形を出してからポリパテでラインを出した物。自分自信もヒートプレスはあまり得意ではないんで、基の形を芯にパテを外側に盛るか、裏打ちして形にするかその時の気分で作ってます、ハイ。つま先などは、5mmと3mm角棒をゲージにプラ板をかこって仕上げた物。

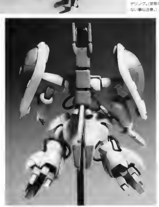
■その他

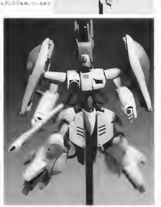
腰部アーマーは、前と後はプラ板を貼り合わせて、横部はヒートプレスで作ります。つま先部のアーマーもヒートプレスで、両側にマウントしてあるバインダーはプラ板で土台を作り、エポキシパテを盛ってガリガリと削って整形した物。内側はプラ板のはり合わせから。一部流用パーツを使って作りました。背中のバック・パックは、コクピットになる所を形にしてからそれをゲージに後はプラ板の箱組みです。ビーム・カノンは3mm丸棒の削り出し。スタビレーターはプラ板貼り合わせの削り出し。ナックル・バスターも同じ要領です。あと、話が前後するけど、腰部アーマー(前と後)の取り付け方はただの真鍮線つなぎは、ちょっといやだったんで前部はアクリルパイプや丸棒を使って、後部は角棒や流用パーツを用いて使ってみました。ディテールは頭部の所で書いた鉄道模型からの流用パーツとか、あとPカッターとかで彫るんだけど今回Pカッターの刃をグラインダーで薄くしてみたけど、きたねーな。後は2mm幅の彫刻刀で彫ってみました。それとトライソール・テンプレートも使ってみます。やり方はいろいろあるけど両面テープで押さえてやるのが今の所自分ではベストのようです。全体のピンクは安藤氏の混ぜ方を参考に自分の目で調合したんだけど、どうやら色盲みたいですね、私は（そんな事はないか）。赤い所は、赤2号（Mrカラー㊶）に気持ちグレーを混ぜた色で。グレーの所はグレイッシュ・ブルー（Mrカラー㊲）で設定の塗り分けに合わせて塗りました。後、細かい所ですが、手の甲などはホワイトで。スミ入れはエナメル系のブラックで今回はブラウンを混ぜるヒマがなかった。ジオン・マークは編集部の方でやってもらいました。



▲MA形態との比較。別々の人間が作ったと考えれば仲々のマッチングだろう。







▶▼ガザC MS形態3面photo。仲々重装感の無いスタイル ではある。肩 脚 バインダー等 とにかく元のアニメーション設定画を「ヒイキ目に 良い方に良い方に解釈する」手法を用いて 3次曲面を強調したモデリング。(変態なアレンジを用いている訳でない事に注意。)

ネオ・ジオン軍／簡易量産型可変MS

AMX-007(MMT-3)

ガザE

1／144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER／長谷川やすよし

■GRAPHIC P 234　■ROLL OUT 1988 APRIL

さて、純センチネル唯一のネオ・ジオン・MS、ガザEです。実は私が気に入ってたのは初期設定のディフォルメの様なガザっぽくないガザGだったんですが、この改稿版がガザEもズサ＋αアシールみたいで仲々カッコイイ。こーゆー異色なのって割と好きなんだよね。

■製作

このガザはセンチネルにしては流用パーツが使えます。と言っても基本になるだけなんだけど、キットが基本に出来るってことは精度的にかなり安心かつそれを元にバランスを決められるし、左右対称、エッジのシャープさなど、自作できるんだけどあえて流用パーツを使う意味を解ってほしい。（自作でキット並の精度が出せれば流用パーツなんか使うことないんだけどね。）

■胸

左右ブロックは下部を削ってできるだけ小さく。中央ブロックは3㎜ほど幅をつめて前方に向ってエポキシパテでボリューム・アップ。えりもエポキシパテです。右ブロックに付くレトームは戦車の転輪をポリパテで成形したもの。左ブロックは前後に短いのでプラ板で作ったダクト（グロス・ホワイトの部分）を付けて右側のレトームとのバランスをとっています。

■腰

ここはプラ板の箱組みでできるんだけど　形が似てたんでキャスト版Sガンダムの肩（Gクルーザー製作時にあまった物）を加工して使用。

■バインダー

丸い物をヒートプレスするとどうしてもゆがんでしまう私。で、丸い流用パーツを探します。初め『SF3D』ノイスポッターのパーツを使ったんだけど小さすぎてバランスが悪いのでボツ。結局カプールの素（ロング・マック）を200円で買ってきて使用。アオシマのプラって硬くて大変。あとはぜんぶプラ板でできます。上部のメガ砲（?）は8㎜プラパイプをテーパーを付けて使用。バインダーうらのディテールは私が考えたんだけど今イチ。もっとゴチャっとした感じにしたかったんだけどなァ。腕はキャストの削り出し。指は『SF3D』の角ランナーから。

■脚

ももはズサの物を2㎜ボリュームUPして使用。すね（?）はヒートプレスした物にポリパテで形にしてこれをキャスト・コピー。なんで3本あるかって言うと、近藤キュベレイとかこのテのギアーが付いているってのがほとんどだし、何か異和感があってイヤだったのでギアのかわりにうしろにも、もう1本足を付けしてもらいました。

■背部

機首はズサの物にポリパテを盛ってαアジール風に。バルジはヒートプレスです。バック・パックはヒートプレス＋ポリパテ。テール・スカートもヒートプレスでちょっとゆがんでしまったのでポリパテで修正。

■その他

ハズーガはプラパイプとザク・バズーカから。バインダーの角形スラスターはプラ板で作り　中にサザビーの角形スラスターはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスターを入れてそれらしく。

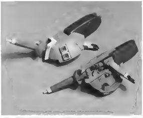
そのほか丸いバーニアはヤクト・ドーガから。

■塗装

私は安藤君がガザD用に調合した塗料をそのまま使わせてもらったので、何をどのくらいまぜたのかわかりません。安藤君が作ったピンク　グレー、ダーク・レッドの3色以外の色は、足のウラ、丸バーニアなどはミッドナイト・ブルー。指　足のツメなどはエナメルのフラット・ブラック＋シルバーです。

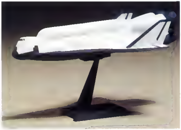
◀製作途中のガザE、当所　胸バインダーはSF3Dのノイスポッターのパーツを使用していたがあまりに小さい為に後にロング・マックのパーツに変更。その他迫力不足の為にこの後数度に渡り大改修が入る。

▼胸パースから　完成体のガザE、どこがどう変ったかは　一目瞭然。どうしても試作錯誤が多い　センチネル・モデルならではの現象。



◀バインダーの角形スラスターは　内側にサザビーの物を埋め込んである。裏面にはビーム・サーベルが装備されているのがよくわかる。

▼胸のバインダーを外したサイト・ビュー。このショットだと、大腿部がズサのパーツと同型なのがよくわかる。テール・スカートの裏にランディング・ギアを兼ねる3本目の足が生えている。



FEDERAL FORCE／SPACE SHIP & SHUTTLE

MAGELLAN,SALAMIS,

From a BANDAI 1/1200 scale kit based Modeling by Atsushi HAGIWARA

ENTERPRISE

1/1200 scale Full scratch build Modeling by Masahiko ASANO

NEW DECIDES／SPACE TRANCEPORTER

COLUMBUS

1/1200 scale Full scratch build
Modeling by Atsushi HAGIWARA

■地球連邦軍大型輸送シャトル
エンタープライズ級

[illegible]

■ニューディサイズ
輸送艦　コロンブス級

[illegible]

■ニューディサイズ
強襲揚陸艦
コロンブス(改)級

[illegible]

■地球連邦軍ND討伐本隊戦艦
マゼラン(改)級

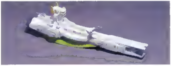
[illegible]

■地球連邦軍α任務部隊巡洋艦
サラミス(改)級

[illegible]

■地球連邦軍ND討伐本隊巡洋艦　サラミス(改)級

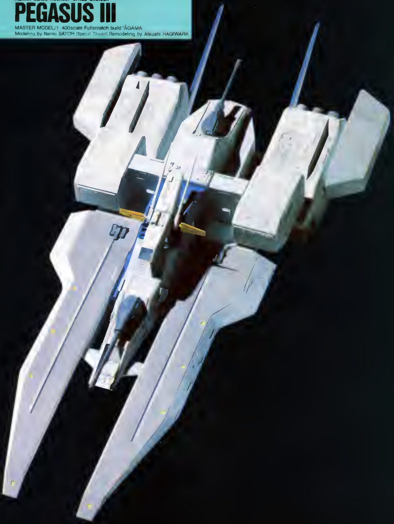
[illegible]



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α" /
AGAMA CLASS ASSAULT SPACE CRUISER

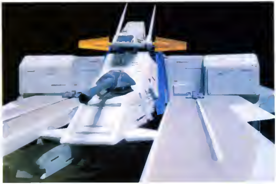
PEGASUS III

MASTER MODEL/1 400scale Fullscratch build "AGAMA
Modeling by Naoki SATOH (Special Thanks) Remodeling by Atsushi HAGIWARA

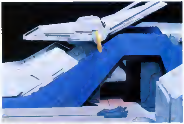


[illegible]ーズで編成されたα任務部隊旗艦が、このアーガマ級2番艦・強襲宇宙巡洋戦艦ペガサスIIIである。旧大戦で"ニュータイプ部隊"と称された、ティアンム艦隊第13独立部隊所属"ホワイトベース"(正式名 ペガサス級1番艦"ホワイトベース")にあやかり命名された。随所ある艦1番艦と基本的に変わりは無いが、回転式住居ブロック構造を廃止し、後部エンジンブロック横のスラスターが簡略化された。又、"ペガサス"の名の通り、"ホワイトベース"と同様のレーダーがブリッジ横に増設された。カラーリングは1番艦と異なるブルー系。

前々作 PROJECT Z.にも掲載された佐藤睦雄氏製作の巨大アーガマ(何と全長77cm!)を、センチネル版ペガサスIIIへとリメイクUPしたモデル。そのほとんどがフル改製である。



▲大戦び当に相当する位置は[illegible]主艦。



▲MS格納庫ハッチは[illegible]開閉選択式。MS用カタパルトも確認[illegible]

▲後方[illegible]

▲機体側面にも[illegible]の主砲を持つ。橙色の円型状の部分は、メガ粒子砲が内蔵されている。

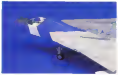
▶これは星野[illegible]氏[illegible]
STORY冒頭 地球[illegible]

FEDERAL FORCE
WAVE RIDER TYPE CORE-FIGHTER VARIATION

FF-08WR WIVERN

1/72scale Full scratch build
M[illegible] by Toshiaki HOSHINO

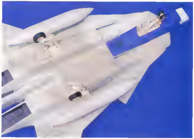
[illegible]可変戦闘機で[illegible]に[illegible]機体[illegible]DWF[illegible]機首[illegible]機内に[illegible]タイプ[illegible]Point STOR[illegible]R&R[illegible]概念[illegible]航空機[illegible]を無理なく[illegible]機首[illegible]脚収は取り外し可能[illegible]ター機体の[illegible]



◀[illegible]

▶[illegible]脚収納庫を[illegible]

▼[illegible]



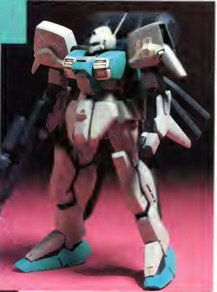
FEDERAL FORCE/
PRODUCTION TYPE MS

MSA-007 NERO

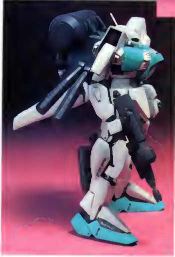
1/144 scale Full scratch build
Modeling by Takahiko SAITOH

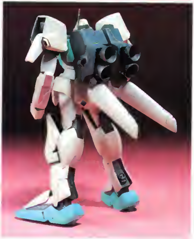
[illegible] ェイイオ [illegible] カ [illegible] Ｚ１※身 λ [illegible] タム [illegible] 上半身の設計を [illegible] 的高線な量産機である [illegible] GM系 [illegible] 量産機 [illegible] 見らざなし Sガ [illegible] と共通 [illegible] ンダーなし エントを持 [illegible] α任務 [illegible] 開時ではサブ [illegible] ス改級に９機つ [illegible] ガサスIII [illegible] ３機 計３９機か配備されて [illegible] るか これは特殊任務 [illegible] 機通さ [illegible] ケ [illegible] スと言える オプション [illegible] ハ [illegible] ノも多 [illegible] 数用意さ [illegible] ヰ [illegible] 弓面腑下 [illegible] ンティ [illegible] ノク [illegible] ィス 装備を併せば [illegible] 脚下も可能である。

モデルは一部Sガンダムのキャスト [illegible] パ [illegible] ノをゲ [illegible] ンとして利用したス [illegible] チ [illegible] ビルト。その他 作業の単純化 [illegible] る為にネモなどを流用している。カラ [illegible] リングは [illegible] イア [illegible] ブル [illegible] 然に [illegible] イト [illegible] グリ [illegible] ウィ [illegible] ム [illegible] 手の塗り分けて 量産機らしさを強調



▼ [illegible] フ [illegible] 上面 [illegible] 大幅 [illegible]
[illegible] 装 [illegible]



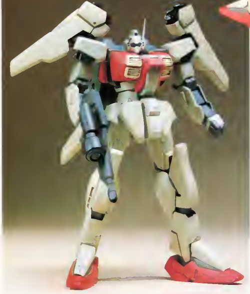


FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
TRAINER TYPE MS

MSA-007T NERO "Trainer TYPE"

1:144 Scale Full scratch build
Modeling by Takahiro SAITOH

▲両肩にムーバブル[illegible]接続されたバインダー[illegible]角度で固定する事によ[illegible]バックのノズルと推[illegible]レを合わせて使用できる。



[illegible]ガマ×Ⅲし随時駆動できるMSこ[illegible]が配備され[illegible]ノ機で、そのうち分けはSガンダム×1、Zplus×2、FAZZ×3、そして残るのがこのトレーナー仕様のネロである。任務を限定した呼び方ではあるが、[illegible]両肩にムーバブルフレーム接続のバインダーを装備した高機動仕様と言えるであろう。バインダーは純粋な作動肢としてAMBACを行ない、又、推進機も内蔵する。唯一の追加武装としては、頭部にSガンダムと同型の60㎜バルカン×2門が追加されている。一般型のネロがマイアミブルーとグレーの塗り分けなのに対し、このトレーナー仕様は鮮やかな蛍光オレンジとグレーに塗り分けられているのが特徴。搭乗者は[illegible]ストール[illegible]マニングス大尉。

[illegible]ページの一般型ネロを[illegible]メイクUPしたトレーナー仕様。胸部ブロック、両肩のバインダー、頭部バルカンを追加工作。カラーリングはF[illegible]18ホーネット試作8号機をイメージした蛍光オレンジ。

FEDERAL FORCE/
EARLY WARNING AND CONTROL MS

MSA-007E EWAC-NERO

1/220 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HYAKUTAKE

[illegible]

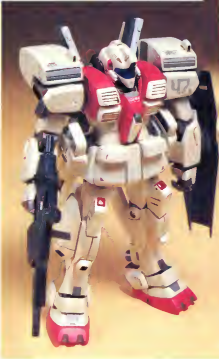
◀[illegible]

FEDERAL FORCE/
MASS PRODUCTION TYPE MS

RGM-86R NOUVEL GM-III

From a BANDAI 1/144scale kit GM-II based
Modeling by Toshiaki HOSHINO

[illegible]



▼[illegible]

NEO ZION/
PRODUCTION TYPE TRANSFORMABLE MS

AMX-007(MMT-3)GAZA-E

1 144 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA

◀ＳＦＳモードを考慮に入れた場合 ガザ系特有のナックルバスターは装備されず　通常型のバズーカを携帯する。右腕には[illegible]トームを装備している

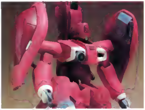
[illegible]大戦う[illegible]年後[illegible]要望に応け[illegible]ム開発完[illegible]クメズ"として再びその姿を現した。[illegible]カ機領版ＴＭＳとして開発を続けたガザ[illegible]シリーズがトランスフォーム機構をテーマに開発されてきた理由は　主に運動面であったのに対し　このＥ型は航続距離問題も考慮に入れてある事に注目したい。ＭＳモードから変形後は他のＭＳのＳＦＳ（サブ　フライトシステム）としての使用も可能。両肩に装備した大型バインダーには　メガ　カノン及びウェポン　ユニットを装備して[illegible]置この[illegible]こも秀れ[illegible]１機あたりの生産コストはＣ型の２倍強というのがネックとなっている。

ズサ＋ガザ的なフォルムを持つガザＥは　その通りズサとガザＣのキットをベースに製作。パーツ精度を高める為の手段としては　オーソドックスなフルスクラッチ手法である。カラーリングはコーラル・ピンクとマルーンで　アクセント　カラーにはグロス・ホワイトを用いている。

NEO ZION／SIMPLICITY MASS PRODUCTION TYPE
TRANSFORMABLE MS

AMX-003(MMT-1)GAZA-C

1/220 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH(MA mode) Kazuhiro AKABA(MS mode)



旧ジオン公国のMSとは全く異なる概念から生まれた、アクシズ技術陣独自の設計・開発による大量生産機。そのコンセプトはあくまでも支援用兵器であり「MS」とは名ばかりの感が強い。常に編隊を組み「MS」と言うよりは可変戦闘機と呼ぶ方が近いであろう。グワダン級戦艦に推定30機以上が搭載されており、そのコーラル・ピンクの機影が宇宙一面に広がる様は、一種異様な光景と言えよう。

ガザC・MA形態は、安藤氏によるフルスクラッチ。元の設計画よりもメリハリやユニット構成をイメージUPさせた、センチネル版設定による工作に注目したい。同MS形態は、先に完成していたMA形態の作品をトランスフォームさせた」という仕上がりを狙っている。

NEO ZION/
SPACE HEAVY BATTLE SHIP

GWA-LEY

MASTER MODEL/1 2200 scale Full scratch build "GWA-DANN"
Modeling by Yosuke SHIMIZU Special Thanks
Remodeling by Bond NEJIGASHIRA

NEO ZION/
SPACE CRUISER

MUSAI

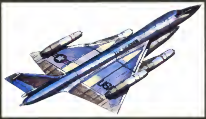
From a BANDAI 1 1200 scale kit based
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with Masahiko ASANO

[illegible]ズ最初の旗艦と[illegible]同級艦　超大型戦艦"グワレイ"[illegible]公国軍のグワジン級戦艦はMSカタパルト　デッキが無い事が弱点であ[illegible]為　グワダン級では3基も備えている。下部の1基はターレット式のMSランチャーとし　MSを270°任意の方向に射出出来るのが　大きな特徴。大口径の砲こそ持たないものの　そのMS搭載能力でそれを補って[illegible]る。グワレイ艦隊指揮官は旧人類生え抜きの[illegible]ワー[illegible]グ提督。

[illegible]イ級巡洋艦は　[illegible]ム戦役当時から[illegible]軍が使用している艦で　多少の改装が施されている。ネオジオン共和国軍所有[illegible]（ティターンズ）接収の　ムサイ(改)級　とは　当然な[illegible]仕様を異にする。

グワレイは　かつてMG誌上で清水氏が製作したグワダンを改修した物。ディテール　カラーリングが変更されている。ムサイ級は　あさのク[illegible]が[illegible]（[illegible]年前!!）の時　作りかけた[illegible]をボンド氏が完成させた。

▲[illegible]

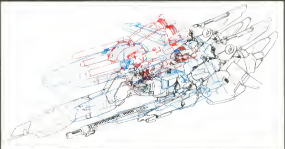


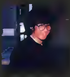
“DESIGNER'S GRAPHICS SERIES”

GUNDAM SENTINEL 2D ART SPACE

ALL DESIGN, ILLUSTRATION, and EXPLANATION／HAJIME KATOKI

オール・デザイン、イラストレーション&解説／かときはじめ





■“デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ”とは?

センチネル・シリーズのインジェクション・キット化に伴い、モデルグラフィックス誌上で展開された、かときはじめ氏によるグラフィックス――センチネルMS群のバック・ボーン部分や、イマジネーションを拡大した表現、そして機体概念などを、「形」にとらわれず様々な2D手法で表現したシリーズです。これまでのアニメーション・メカニックスの様に、概念不在のフォルム優先メカや、情報量不足のお粗末SF的表現、そしてディテーリングなど、おろそかでもそれが問題視すらならなかった箇所を、重点的に掘り下げています。メカニックス・キャラクター群に、概念としての“正解”を見事盛り込んだこの2Dグラフィックス群は、3Dビルダーにも多大な情報量と影響を及ぼす筈です。

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"
Number1

REAL"Ex-S"

TRANSFORMABLE MOBILESUIT
"ELTRAORDIARY SUPERIOR GUNDAM" ~ "G-CRUISER MODE"

"Ex-S"ガンダムの真意

■Gクルーザーと、Ex-Sガンダムの関係

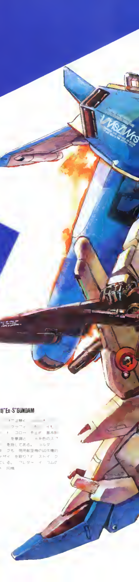
「まず、このリファインEx-Sのコンセプトについて。今後このEx-Sを"決定稿"とか"完成版"として扱おう、という事ではありません。もちろん、そう思ってくれても構いませんが、一応、そのつもりでは描いてますから。話を戻すと、そもそもEx-Sモードというのは、巡航形態であるGクルーザー・モードのMSモードであり、巡航形態を手中に収める為に得られた攻撃 防禦強化型重装MS形態である、という話に立ち帰ってみた訳です。つまり、Gクルーザーあってのex-Sガンダム。巡航形態時に合理的なディフォルメーション〜Bパーツ主翼の翼面積増大、ショルダー・ジャケットの大型化・等〜のまま、MSモードにトランスフォームさせたのが、右のイラストレーションという訳です」

■増・強化パーツの意味と設計思想

「デザイナーズ・グラフィックス シリーズみたいなモノを、こういった形でモデルグラフィックス誌上で連載してて気付いた事は、個別にSガンダム各形態のチャーム・ポイントを見せていくと、どうしても各々が独立して歩き始めてしまうんですよね。特にEx-Sガンダム。以前にも書きましたが、Ex-Sはいわゆる"フルアーマー・ファミリー"としての人気が突出していて、強化パーツの持つ真の意味（又はもうひとつの意味）が二の次になってしまう。この強化パーツ群というのは、Gクルーザー・モードに変形の際コア・ブロックにかかる荷重を減少させ、かつ、Gフォートレスの様にコア・ブロックを剥き出しにさせない為、というのが重要なファクターなんです。Iフィールド発生器等は、そうそれに供なう物であって。ここでもう一度しつこく念押ししておきたい事は、SガンダムというMSは、増加パーツを含めた各形態の設計が同時進行であった点です。シチュエーションに応じて、"じゃ、強化パーツを急遽設計しましょう"的なノリじゃなくて、同一ファクター視してほしい、と」

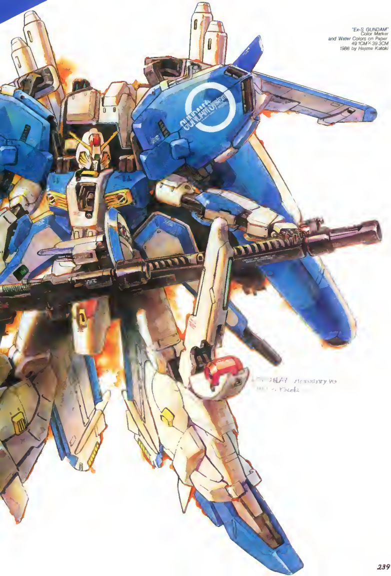
■Gクルーザー前提の、Ex-Sモードとは？

「Gクルーザーって、個人的には結構気に入ってるんです(笑)。あれだけ強引な条件の中では、割とまとまった方なんじゃないかな。主ノズルの推力方向が重心付近にまとまったのがラッキー(笑)ですね。だから、右のGクルーザーとしてのEx-Sは、とにかくGクルーザーのひき立て役に徹してもらいました。主なポイントは、さっきも触れたけど、Bパーツ主翼 （MS時のテール・スカート）の増面積化、肩ブロック大型化、そして肩口のサブ・ユニット（プロペラント・パック）を、今回は切り捨てない方式にしています。これはサイド・ジャケットのラッチを用いて、サブ・ユニットを吊り下げている構造です。サイド・ジャケットの裏面は、ムーバブル・フレームがつまっている事になり肩口の付け根は2重関節が明確化(？)した事になりますね。もちろんコレを吊り下げたままの殴り合いはキツイですから、通常活動時のみの仕様と言えるでしょう。いざとなったら切り離します、やっぱり。又、全身各所のディテールなども、あえてチマチマと変えてあります。ポイントは腕のユニット分割とか、この辺りは模型製作に役立つポイントとして考えてみました。全身のスジ彫りパターンも同様です。こんなEx-Sモードも、楽しいんじゃないでしょうか？」(解説 かときはじめ――'88年2月)



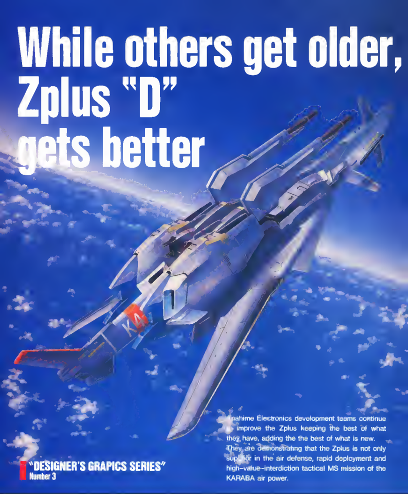
■MSA-0011(Ext)"Ex-S"GUNDAM

[illegible] は輝く [illegible]
カラー [illegible] グラフィ [illegible] イ [illegible]
な線を描 [illegible] コロー [illegible] 基本 [illegible]
Sガンダム [illegible] を基調と [illegible] 半色のス [illegible]
ター迷彩 [illegible] を施してある。 [illegible]
[illegible] トのマ [illegible] グも 現用航空機の試作機的
なグラフィ [illegible] デザイ [illegible] を取り [illegible] ストイ [illegible] ク
な魅力 [illegible] ている。 [illegible]
[illegible] タイプなど [illegible] 同様



"Ex-S GUNDAM"
Color Marker
and Water Colors on Paper
49.1CM×39.3CM
1986 by Hajime Katoki

While others get older, Zplus "D" gets better



Anahime Electronics development teams continue to improve the Zplus keeping the best of what they have, adding the the best of what is new. They are demonstrating that the Zplus is not only superior in the air defense, rapid deployment and high-value-interdiction tactical MS mission of the KARABA air power.

"DESIGNER'S GRAPICS SERIES"
Number 3

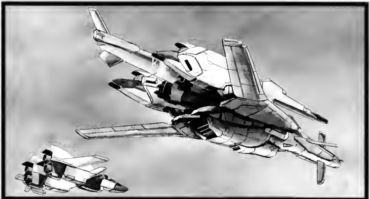
Zplusショート・イラストレイテッド・コミックス

闘う翼・地球圏の抑止力

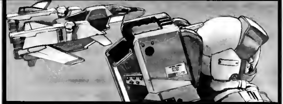
作画・解説／かときはじめ
All illustrated and explanation by Hajime KATOKI

思えばZplusの初出は前々別冊『PROJECTZ』（昨年2月発行）なので、かなり長寿なMSと言えるだろう。このスペースではZplusをウェイブ・ライダーに絞って掘り下げるが、私も随分とZplusを描いて来た為、イメージがかなり進化してきている。ページ構成としては、洋書風と言うか、メーカーのPRパンフレット風にしてみた。タイトルは"初出は古いが、今のMSと比べても遜色なし"という意気込みを表わす。これは、アナハイム・エレクトロニクスの主張であり、我々SUPREME UNITの主張である訳である。

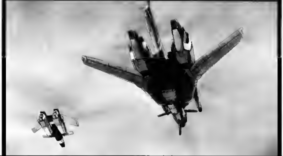
模型特集では、スケール的に不可能なアングルやディフォルメーションを使って、以前からやりたかった航空機的表現に努力してみた。やはり、ZplusというMSは、"エア・クラフト"だと思っている。



The canerd function to alleviate areadynamically induced airframe stresses, offect pilot effectiveness during o lengthy low altitude sorty



This view of the helmet shown on right is pilot of Zplus, who sits in the rentorseot in the cockpit. Background aircraft is one of the core-fighter series os chaser.

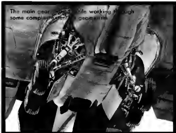


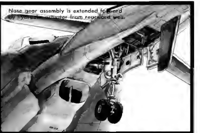
Zplusは、そもそもカラバが生産したものだという設定でスタートした。が、センチネル・スタートにあたって、ペガサスIIIに積んであったのを見るに、エゥーゴが[illegible]、量産型はC型である[illegible]している様だ。それ迄のA型（大気圏内仕様機）の背中は、スタビレーターとウィング・バインダーが付いているだけだったが、C型ではバック・パックが追加され全体に強化された。しかもビーム・スマートガンを装備するので、宇宙のZplusか、とも思えたが、そのウェイブ・ライダー形態は、大変勇ましそうなものの大気中を不得手としそうなデザインとなってしまった。と、いうのはレドームの空力特性と、なによりもあの長いビーム・スマートガンの為に、重心が空力中心より随分前方へ行ってしまった為だ。"突出した性能を持ったメカニクスは、他の何かを犠牲にしている"というのが技術的論理事実だ。

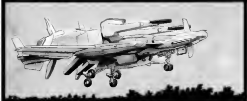
そこで今回は、C型のパワーと、A型以上の機動性を持ったD型を提案したい。やはりZplusには大空でこそ本領を発揮して欲しいのだ。上の文中の"アナハイム・エレクトロニクスの開発チームは 常に改良の努力を続ける"とは、そういった願いを表わしている。

ピッチング（上下動）とヨーイング（左右動）をコントロールする為、機首のフィンを強化。スタビレーターにもバーチカル・フィンを加え、バック・パックはファン・ジェット・タイプにしたのでインテークが付いた。

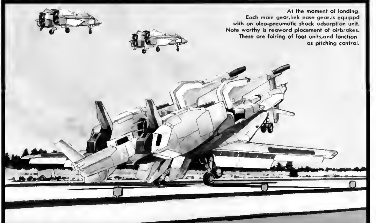
一緒に飛んでいるのはコア・ファイター・バリエーションの一種で Zplusのチェイサー役をしてる。二重尻がコア・ファ


The main gear extends while working through some complex extension geometries.


Nose gear assembly is extended forward by hydraulic actuator from rearward well.


The MSZ-006 D is in londing confiugation

Visivble are the extended londing eodge slats,the extended flops,ond the landing gear.High lift devices ond variable-sweep wings moke the Zplus foirly docile ot low speed.


At the moment of londing.
Each main gear,link nose gear,is equippd with on oleo-pneumotic shock odsorption unit.
Note worthy is reoword placement of oirbrokes.
These ore foiring of foot units,and fonction os pitching control.

ーターを見事なエアーモデル的アレンジで仕上げており　これには大いに触発された。実際　劇用機にはティノコットや、セイバー・フィッシュなどの　コア・ファイター系航空機が結構あるのではなかろうか。

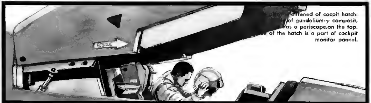
話をシールドへ移そう。ウェイブ・ライダーの機首がシールドなのは、Zのデザイン上の宿命だが精密な電子機器の詰まった機首を盾にする設定は、無理がある。C面では機首をスマートリンクしてしまうことで難を逃れたが　これはやはり飛行用サブ・ユニットと解釈した方が自然だと思うがどうだろうか。

ところで、このシールド上にF-15みたいなエア・インテークがあるが　これは鈴木Mk　Ⅲ氏がA型を作ったとき付けた物だ。大変面白いアイディアなので、そのまま図面に生かさせてもらった。ここにはサポート用のジェット・エンジンが入ることになる訳だ。絵の様にベクタード・ノズルにすれば、STOL性にも一役買えるというものだ。蛇足だが、米空軍のATF（先進戦術戦闘機）やB-2（次期戦略爆撃機）もこの手のベクタード・ノズルが付くらしい。

シールドは他に、着陸装置を収納している。こうするとWR用補助としての役割が強調されるだろう。

主脚は、中央胴体（シールド）から大きく展開。これもF-16風（F-8などもそうだが）Zplusは機体が重いのでタイヤはダブルに。脚のまわりのイメージは、アビエーショングラフィックス　F-16が参考になりそうだ。前脚はオーソドックスなタイプが良かろう。

アニメ飛行機の降着装置は大抵ぞんざい

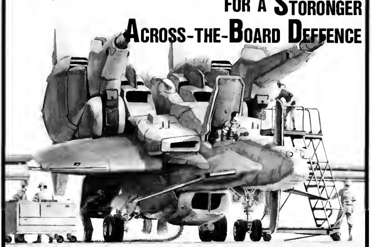


...flattened of cocpit hatch. ...of gundalium-γ composit, ...has a periscope,on the top. ...of the hatch is a part of cockpit monitor pannel.

MSZ-006 D Zplus

Length: 72,8 ft
Wing span : 71,6 ft
Weight empty : 41,374ib
Max takeoff weight : 48,235ib
Weapons capabilites: rapid-fire Valcan 50mms,free-fall and guided bambs beam cannons,beam smeat-gun, ordnance dispensers

ANAHEIM ELECTRONICS SUPPLYING THE TECHNOLOGY FOR A STORONGER ACROSS-THE-BOARD DEFFENCE



ANAHEIM ELECTRONICS

THE PAYOFF IS PERFORMANCE

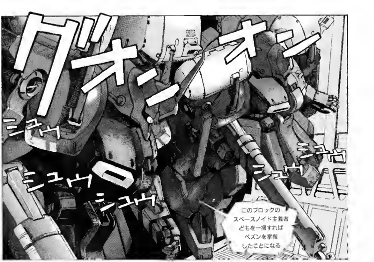
だ。操縦的に怪しげなものは論外としても、非常に気になるのは、主脚の取付位置が後ろすぎるものが多いことだ。あんまり主脚が後ろ過ぎると、離陸の機首上げがスムーズに行かないとか、着陸の衝撃を主脚で受け止めきれず、下手すれば、胴体がポッキリといきかねない。

着陸制動は、主翼を最大に開いて　前縁スラット　後縁のフラップを共にダウン。迎角を大きくとって、揚力を維持しつつ減速。飛行機の減速といえばエア・ブレーキだが、エア・ブレーキは、あまり小さいとMSの様に質量の大きな機体のブレーキングには不充分だ。Zplusはこのフェアリングと、テール・スカートを起こしてエア・ブレーキにする。もともと可動部だし、位置も大きさも丁度良くていい。

飛行機ファンの人にはあたり前だけど、ガンダム・ファンの読者には高校生以下の方が多いので　なるべく分かりやすい事を書いてみた。最近、読者からの御手紙を拝見すると、考証っぽい意見が多くて嬉しいが、ちょっと困るのは、ひたすら矛盾を突つき崩すような意見だ。もともとセンチネルは　ガンダムという器を借りている立場だから、元のガンダムに帰属する問題は　指摘されても困ってしまう。

ウソと知りつつ　ガジェットなメカを舞台に、徹底的で実証的な知的遊戯を楽しもうという精神で、読者の皆と一緒にガンダム・メカで遊んでいきたいと思う。意見等あったらお聞かせ下さい。

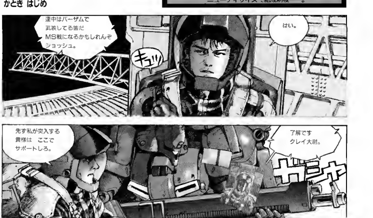
（'88年9月脱稿）

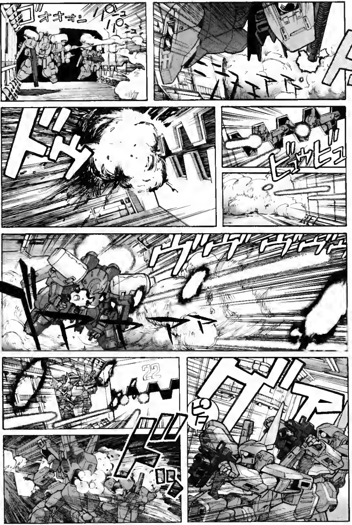

グオーオン
シュウ
シュウ
シュウ
シュウ
シュウ
このブロックの
スペースノイド主義者
どもを一掃すれば
ペズンを掌握
したことになる

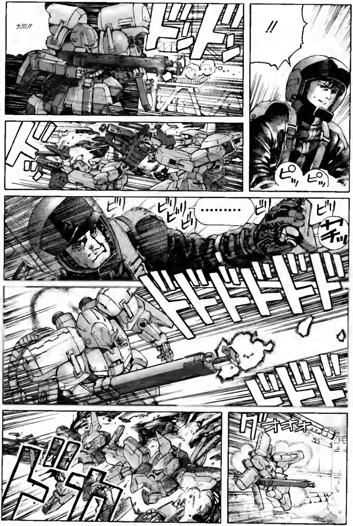
"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"
Number 3
XEKU-EIN'S COMIC
Hajime KATOKI
かとき はじめ

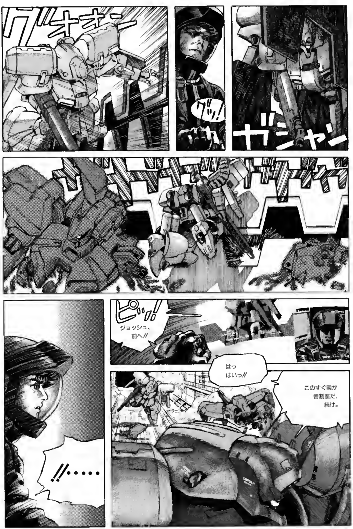
"The day before"

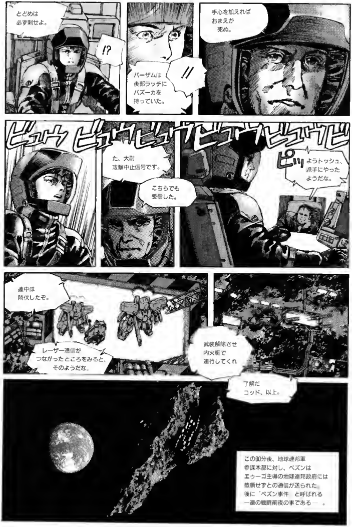
"ニューディサイズ"、結成前夜　。


はい。
連中はバーザムで
武装してる筈だ
MS戦になるかもしれんぞ
ショッシュ。
キュッ
了解です
クレイ大尉。
ガシャ
先ず私が突入する
貴様は　ここで
サポートしろ。


ドッ
ゴオオオン
パシュ
パシュ
ドヴッ
ビュッビュ
22
ピピ
ドドッ


!!
ピッ ピッ
ドドン
大尉!!
ドッ
ビリ
ガチッ
ビ
………
ビリビリ
ビリ
ドドドドドド
ドドド
グオオオ…
ドガッ


ガシャン
グッ!
グオオー
ピッ!
ジョッシュ、前へ!!
このすぐ奥が管制室だ、続け。
はっ はいっ!!
!!…..

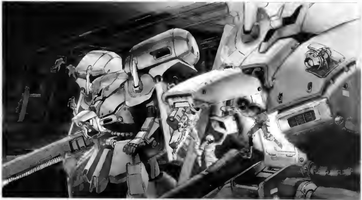

とどめは
必ず刺せよ。
!?
バーザムは
後部ラッチに
バズーカを
持っていた。
!!
手心を加えれば
おまえが
死ぬ。
ビュゥ ビュゥビュゥビュゥビュゥビ
た、大尉
攻撃中止信号です。
こちらでも
受信した。
ピッ
ようトッシュ、
派手にやった
ようだな。
連中は
降伏したぞ。
レーザー通信が
つながったところをみると、
そのようだな。
武装解除させ
内火艇で
連行してくれ
了解だ
コッド、以上。
この90分後、地球連邦軍
参謀本部に対し、ペズンは
エゥーゴ主導の地球連邦政府には
恭順せずとの通信が送られた。
後に「ペズン事件」と呼ばれる
一連の戦闘前夜の事である──。

原案協力：高橋 昌也

SCENE OF SENTINEL

Illustration by Hajime KATOKI

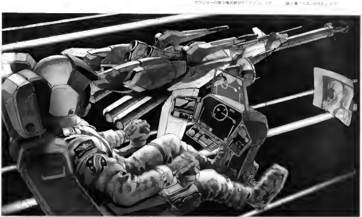
モデルグラフィックス誌上でPhoto STORY連載中、どうしても（写真に）撮れない絵（例えば、もしミニチュアやセットを作っても所詮オモチャにしかならないマス・ドライバーや、市庁ドームetc）加えて白黒ページを有効に生かす為の手段として、そしてもちろんイラストレーションにしか持ち得ない魅力を利用する為に、Photo STORYさし絵として描かれたカトキはじめ氏によるイラストレーション。その写実的なタッチとさし絵としては例外なまでの緻密な描き込みは、写真と同等（ある側面ではそれ以上）の情報量を有す。その全5点を、ここに完全収録！



Mono-tone Marker on paper, 25.6CM×36.3CM 1987 AUGASTA

■ペズン・ドック内のゼク・アイン

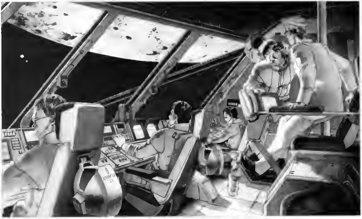
戦闘訓練を終えて、ペズンの港口ブロックへ帰港したトッシュ・クレイとシャッシュ・オフショーの第3種兵装ゼク・アイン。コクピット・ハッチをオープンさせると同時に乗員が無重量空間の中を泳ぎ出る。（第1章「ペズンの反乱」より）



Mono-tone Marker on paper, 29.0×41.9CM 1987 OCTOBER

■Sガンダム・コクピットから見るZplus

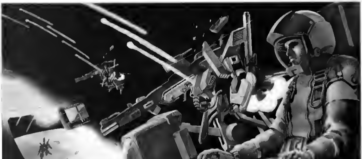
Bst型に換装され、ニューディサイズのSOLを叩くべく出撃する（また、MG誌連載時は、エイノー艦隊への一撃離脱作戦）R&R駆るSガンダム。随伴機として発艦したテックス、シグマンのZplus [illegible]（ビーム・スマートガン装備型）を左右に[illegible]、漆黒の宇宙空間をリニア・シートが飛ぶ。（第3章「Sガンダム、出撃！」より）



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 NOVEMBER

■ペガサスⅢ・ブリッジ内

月面降下作戦を決行する"α任務部隊"。ランディング・ディバイス装備のネロ隊が出撃した後、すでにニューディサイズ側にエイノー艦隊が合流、そして待ち伏せしていたのを知る。ブレイブ・コッド駆るMk.Vがネロ隊を一瞬にして閃光に変え始めた瞬間、欺瞞作戦側の通信封止が裏目に出た"α任務部隊"。ペガサスⅢブリッジ内の顔は蒼ざめる……。（第5章『月面の夢』より）



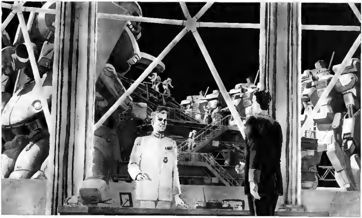
Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 DECEMBER

■Mk.Vと交戦状態に入るFAZZ隊

圧倒的なまでの強さを見せるブレイブ・コッド+ガンダムMk.Vの組み合わせ。有線式準サイコミュ兵器"インコム"に手が出ないネロ隊は、シン・クリプト以下3名のFAZZ隊に、Mk.V狙撃を託す。モニターにMk.Vを捉えたクリプト、グリノム・オルトリンのFAZZは、ミサイル弾幕を張るが……。（第7章『イーグル・フォール』より）

SCENE OF SENTINEL

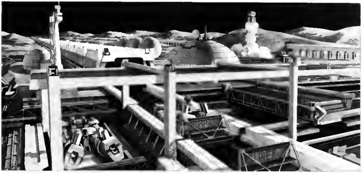
Illustration by Hajime KATOKI



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1988 FEBUARY

■カイザー・バインフィールトと会見するトッシュ・クレイ

ゼク・ノヴァイにて月面降下をしたトッシュ・クレイ（注 MG誌連載時は ゼク・アイン）は、エアーズ市の中央政庁ドームにてエアーズ市市長／ガイザー・バインフィールトと会見する。ドームの大きな窓の後方ではエアーズ市民軍のGMⅢとハイザックが、出撃準備を整える。
（第8章「エアーズの攻防」より）



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1988 MARCH

■マス・トライバーを使用するニューディサイズ

エアーズ市郊外に位置する、旧式のマス・トライバーを占拠し、ここから残存MSを射出、パイロットは併設されたシャトル発射場から宇宙へ逃げる。エアーズ攻防戦に明暗が見えた時、ニューディサイズは月面を後にすべくマス・トライバーを目指す。この直後、第3勢力“ネオ・ジオン”がその姿を現わす。
（第9章「マス・トライバー」より）

Voice Of Paticipant

縦軸構造のガンダム世界から——

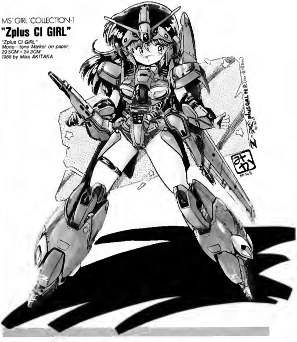
ガンダム・センチネル質疑応答及び意見・感想セレクション

月刊モデルグラフィックス誌に毎月寄せられる、「ガンダム・センチネル」に対する質問、疑問、そして意見や感想、イラストレーション・これらをピック・アップして構成されるファン参加コーナーから、別冊用に特別にセレクトしてみたい。スタッフ側（送り手）とユーザー（受け手）との、メディアを介した縦軸構造の中で行われるキャッチボールから、また何かが「生まれて」来る筈だと期待して——。

MS"GIRL"COLLECTION-1

"Zplus CI GIRL"

"Zplus CI GIRL"
Mono－tone Marker on paper
29.5CM×24.3CM
1988 by Mika AKITAKA



Q ひとつ知りたいのは、「月面都市連合」構想ではグラナダ、アンマン等のエゥーゴ系都市への対処をどうする考えなのたろうか。

北海道／巻明　宏（19）

A まず、月面都市はエゥーゴにもティターンズにも味方していません。（たから自治都市なんたけれとも。）基本的に彼等の考えは「強い者に味方する」又は、「自分達に有利に味方する」というもので、これはアニメーションの方でも描かれていたはずです、グラナダのエゥーゴの作は治安維持部隊とみなしています、

（昌也）

［88年２月号］

Q 幼い質問ですが、なぜセンチネルに出てくるガンダム・タイプは、Ｚガンダムの顔なの？やっぱりＲＸ－78やνガンダムみたいなガンダム顔の方が私は好きた！

千葉県／近藤由彦（17）

A 都深い理由はありませんか、Ｓガンダムは006系に近いＭＳです。コア・ファイター競作（FXA-07ＧＢと08ＧＢ）からもわかるように、010系とはおそらく開発プロシェクト・チームが異なる訳で、故に006系チームによるガンダム系ＭＳは、Ｚ顔なんでしょう。同じコア・ブロック・システムを採用していてもＺＺはRX-78の進化系なんでしょうね、顔にしても。

（あさの）

［88年10月号］

Q Ex-Ｓガンダムのⅰフィールド発生器はセンチネルたけの超兵器たと思うんですけど？

秋田県／石郷岡　誠（19）

A Ｉフィールド発生器は旧作のビグ・ザム等に搭載されていた兵器たし、技術的にも「超」が付く程でも無いと思って設定しました。センチネル・オリシナル兵器としてはむしろリフレクター・インコムが揚げられますか、これもこれ迄のガンダム兵器をアレンシしたたけですし、サイコ・ガンダムMk.IIのリフレクター・ビットに比べれは大したこと無いメカですからね、

（かとき）

［'88年４月号］

Q ＥＷＣＡネロってCICとリアル・タイム通信できるとあるけと、ミノフスキー粒子はとうしたの？　神奈川県／藤井靖士（　）

A 一応、一年戦争後のグラナダ条約でミノフスキー粒子の電波妨害を目的とした大量散布は禁止されているので、一年戦争の時より電波は通します。その上レーザー光線を利用した通信（これはミノフスキー粒子の影響を受けない）も発達しているのです。

（かとき）

■劇場版１作目のラスト前、ギレン・ザビかあの有名な「ジーク・ジオン！」をやりますね　放送で。あれなとはレーザー通信ですよね、（連邦にも）受信させたいんですから。あと、同３作目「めぐりあい宇宙」で、キレン／キリシア／トズルか、各々ズム・シティ／グラナダ／ソロモンに居ながら３者会談するのもレーザー通信ですね。「これ以上の通信は危険」と言っているのは、ミノフスキー粒子散布下でも連邦に傍受される危険かある為です、（あさの）

［'88年３月号］

Q Zplusのシールドは標準型サブ・ユニットであり、サブ・ユニットはシールドではないと書いていましたが、はっきりいって失敗だったと思います。Zplusは複雑な変形システムを重視した為に防禦力が他のMSより若干劣り、見た目にもきゃしゃなイメージのZplusにはシールドは絶対必要だと思うのですが。

奈良県／柳生洋和 (16)

A まず、MSにおけるシールド及び装甲という物に対しての、機体開発時の概念の違いです。アニメーションの描写の統一こそとれていませんが、いわゆる「戦艦の主砲クラス」などと形容されるビーム・ライフル等のビーム兵器、これの直撃を喰らえば、たとえ重装甲のドムだろうがガンキャノンだろうが、シールドの有無の関係無しに「一撃でOUT！」です。故に、パイロットを安心させる為だけのハンパなシールドでは、それこそデッド・ウェイト化・機動力の低下を導きかねません。加えるならば、全てのMSがチャンバラを前提に開発されている訳ではありません。チャンバラも出来る 程度のMSも存在する訳です。 (あさの)

['88年11月号]

Q Ex-Sガンダムの解説を読んでいてふと思ったんだけど、Iフィールド発生器は逆に使うとメガ粒子砲として使えるのではないでしょうか。(だってνガンダムのフィンファンネルだってビーム砲とビーム・バリアーの機能があったし)

福岡県／広田英二 (18)

A ビーム・バリアーも、メガ粒子砲（いわゆるビーム砲）も、Iフィールド発生器で出来ているので原理的には同じですが、前者は指向性のあるメガ粒子を拡散させる物 後者はメガ粒子に指向性を与える物で、性質としては正反対です。例えるなら 盾も矛先も鉄で出来ているという程度には同じだとは言えます。フィン・ファンネルの様に盾と矛の機能を両方持たせるのは かなりの技術進歩が必要でしょう。 (がとき)

['88年11月号]

Q リョウの場合、「R&R」って、本名で呼ぶよりも言いにくいと思うんですけど。

北海道／Ⓟ蒼 龍 (18)

A "R"って音は、英語（というか米語やね）では"アール"じゃなくて"アー"になるのね。で、"&"は文章上のみの表現だから、"アー・アー"って呼んでるんだね、きっと。"ロックンロール"って呼ぶ奴もいるかも。 (昌也)

['88年6月号]

Q "ペガサスⅢ"のネーミングについて。連邦のV作戦にはMSの運用が可能な宇宙戦艦の建造が含まれていたけれど、決してホワイトベース1隻だけが造られたのではない。WBと同時並行でペガサスが造られており、その後、サラブレッド、ホワイトベースJr.など3隻、計5隻のホワイトベース級が存在します。ペガサス級とよく呼ばれるのは当初の予定ではペガサスが1番になるはずだったからです。それにネェル・アーガマを忘れています。アーガマから数えて3番目というわけでアーガマⅢならいいんですけどねェ。だいたいにしてWBというよりは、あのシルエットはどう見てもアーガマだと思うんですが。

千葉県／工藤英実 (24)

A ペガサスⅢの"Ⅲ"はホワイトベースから直接数えて3番目、という意味では無いんです。その任務等から、"ペガサス"と命名された3番目の艦 という事なんです。例えば、米海軍の空母エンタープライズあたりを例に説明します。'40代に進水したのがエンタープライズⅠだとすれば、'80年代に改装されたのがエンタープライズⅡ、スペース・シャトルに命名されたのがエンタープライズⅢ、『スタートレック』のアレが、エンタープライズⅥな訳です。そういう風に、時代を越えてつけられるネーミングなので、これでもおかしくは無い筈です。あと付け加えるならば、ペガサスⅢはネェル・アーガマよりも早く完成している設定です。アーガマ級2番艦 という事で、そーですね、アイリッシュ・タイプの戦艦とほぼ同時期開発でしょうね。 (あさの)

['87年12月号]

Q センチネル世界でのBGMのイメージなんてのはあるのですか？ 個人的には劇場版3部作（1～めぐりあい）のBGM集の音楽が、やっぱり良いと思うのですが。（Z以降はあまり好きで無いのです）

愛知県／福井隆夫（ ）

A 劇場版やTV旧作のBGMは確かに良かった。クラシックだったらウァルトーク。でも私はベートーベンの7番の第4楽章に合わせたイメージが、勝手に頭の中に出来ています。 (がとき)

■やっぱりシェリー・ゴールドスミスにわざわざ新作を作らせるべきでしょう☺ 主題歌は、邦楽だったらストリート・スライダース（『嵐のあと』みたいなカンジのスロー）洋楽だったらクラフトワークか、又はピンクフロイド（『Ahother Break in the Wall partⅡ』風）。挿入歌は高井麻巳子（『ようこそ 』だな）でキマリだ〃（おいおい） (あさの)

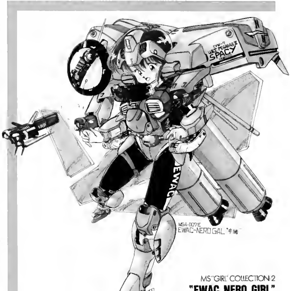
['88年12月号]

Q あの、MSスペック表のところにある"アポジモーター"って何ですか？

埼玉県／浅香隆浩 (18)

A 第1の回答としては、劇場版『逆襲のシャア』で製作者側が使い始めた用語で、これまでバーニアとかスラスターと言っていたものを、こう呼ぶことにしたという事です。第2に、実際のアポジモーターについて述べるならば、人工衛星を静止軌道に乗せる為に遠地点（楕円軌道で地球から最も遠い点）で点火する固体ロケットの事です。MSのスラスターやバーニアの類は、遠地点で用いる訳でも、固体ロケットの事でも無いので、この単語の用法は本来の意味を失っています。こういったことは良くあるので、与えられたモノを鵜呑みにしない方が良いでしょう。(がとき)

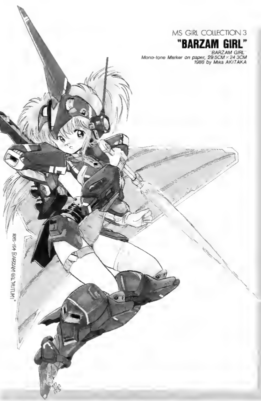
['88年4月号]



MS"GIRL" COLLECTION 2

"EWAC NERO GIRL"

"EWAC NERO GIRL"
Mono－tone Marker on paper, 32.3CM×26.2CM
1989 by Mike AKITAKA



MS GIRL COLLECTION 3

"BARZAM GIRL"

"BARZAM GIRL"
Mono-tone Marker on paper, 29.5CM×24.3CM
1988 by Mika AKITAKA

Q セク・シリーズは、行きつくところまで行ってしまったザク・シリーズのかわりに開発されたはずですが、セグ・ツヴァイの登場で、セク・シリースも行きつくとこまで行った様な気がするのですが……。

岩手県／堺沢和雄 (17)

A 確かにその通りです。そういった意味で、セク・ツヴァイっていうのはある意味、失敗作なんだと思います。MS単体としてのポテンシャルはともかくとして、それを駆使出来るパイロットは限定されて来るし、少なくとも汎用性を追求するシリーズのMSとしては、問題は多々あります。ただ、ここから先はもう少し考えてるんですけど、アイン→ツヴァイの時点で改良及び追加されたパーツ群を基本設定として、アインよりもバランスの良い小型汎用機をセク・シリーズは展開する、そういったアイディアがあります。だから一応、セク・トライってのは出来上がってるんです。コンセプトだけは。 (あさの)

［'88年12月号］

Q 撮影の様子を記事にしてはどうでしょうか。たぶんいいと思いますよ。

東京都／志村健司 (18)

A 面白いけど、ちょっとその余裕はないし、PHOTOはそのプロセスより上がった画を純粋に楽しんでくれた方が我々はうれしいんですけど、 (かとき)

■プロセスを教えると、結局それは同業者に教える事になる訳で、翌月から他誌に同じ様な写真が載る事になるので、正直な話困ります。ILMたってEEGたって、「ここまでは公開しても安心」ってトコしか教えないよね。シビアな話だけど。 (あさの)

［'88年1月号］

Q グラナダ条約で、ミノフスキー粒子（以下M粒子）の動力以外の使用が禁止された→M粒子の動力としての使用とはミノフスキー・クラフトである。→宇宙ではMクラフトはしない。→宇宙でのM粒子は0に近い。→この条件はMSの存在を否定する。→しかし軍はM弾頭を持っていたりする。→よってMSは無くなりはしない。→けれど7年間も、M粒子が無かったのだから「高性能さとM粒子非対応型」といった前時代型ミサイル兵器が生産されてもおかしくないと思う。

兵庫県／川見 温 (21)

A この世界では、立て前上はMクラフトは存在しません（サイコ・ガンダムとかのMクラフト技術は連邦軍の封印情報です）。M粒子の動力使用は即、Mクラフトではありません。M粒子は、この世界に必要不可欠の核融合炉の反応部分の封し込めに使われています。（サイバーコミックスの『STAMPEDE・ミノフスキー博士物語』を見てネ。）。M粒子の動力としての使用とはこの事です。尚、ビーム兵器に使用されているM粒子は黙認されているようです。（粒子の状態が異なる為。）さて、MSの存在意義について、現在の世界ではBC兵器の使用を禁止されているにも拘わらず、この兵器に対応する能力が戦車等に要求されている様に、M粒子の制限下であってもM粒子対応兵器は存在し続けると思われます。 (昌也)

［'88年4月号］

Q Sカンダムの（キットの）頭のメットが別ハーツになっているのは、それでMS少女を作れということでしょうか？

亀田郡／Ⓟサフラワー (17)

A バンダイの設計担当・高橋さんに聞いて下さい、こーゆーのは。 (あさの)

［'89年2月号］

Q ひとくつまらない質問ですが、ぶっちゃけた話、宇宙空間って暑いんですか？ 寒いんですか？ ずっと寒いと思っていたんですけど、かとき先生の『MSの冷却問題云々』のコラムを読むと今一判んなくなるんですけど……。

愛知県／福井隆夫 (21)

A おもしろい質問です。各方面のガンダム関係者各位の中でも、知らないで済ましている為に、その為の誤りがしばしば見受けられたりします。例えば、『地球の衛星軌道上のMS』という『系』の温度収支を考えた場合、①MS自体の発熱（ジェネレーター、ビーム発生、関節の発熱etc.）②宇宙空間との熱伝導、③宇宙からの熱放射の3つの要素が考えられます。①は別コーナーを参照していただくとして、②は宇宙空間の気温が問題になります。気温は1000℃以上ですが、密度が10^{-9}（kg／m³）以下なので、熱量としては非常に小さい。つまり、宇宙での『系』の温度に外部から大きな影響を与えるのは③。この場合太陽系からの放射なのです。つまりMSの温度は、『日なた』か『日かげ』かに左右され、これによって±100～150℃くらいの環境になると考えてもらえば、いいと思います。お分かりいただけたでしょうか？ (かとき)

［'89年4月号］

セ ンチネルのカンプラ（←変）は少数生産なんでしょうか？ いきつけの店にはいつも3個だけしかはいらないため、しかもボクとその一味がすべて買いしめるために

近くの病院に入院しているセンチネル・ファンの小学生はとてもこまっているそうです。（親はよろこんでいる。）少年たちよ、お兄さんたちガンプラ・ブーム経験者はほしいガンプラを手に入れる為には手段を選ばないのだ！　わはははは……少年たちよゴメンナサイ。

群馬県／武井良篤（19）

すごいですね、キンハクしてて。これで私がその病院にSガンダムとか持ってっちゃうと、美談になって新聞とかに載ってしまう、とか。カミーユ美談。あ、スイマセン♪　（あさの）

［’89年１月号］

Qす～っと昔から不思議に思っていたんですけど、ビーム・サーベルもしくは、ビームの色が敵・味方でちがうのは、なにか特別の意味があるのでしょうか？

大阪府／林 治生（18）

Aこれは敵・味方でビームの特性うんぬん、というのでは無くて、敵、味方を明確にしたかった為です。センチネルのコンセプトのひとつでもある「“色”を明確にしたい」というのは、これも含んでいます。基本的には連邦が青、ニューディサイズが赤（ピンク）です。『さよなら銀河鉄道999』での機械兵とパルチザンなども、この演出法を用いていましたよね、確か。　（あさの）

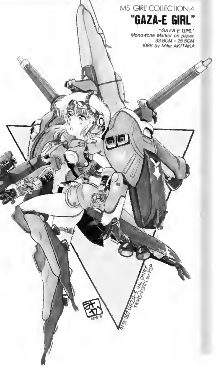
［’88年５月号］

QZplusやGクルーザー等の飛行機型の場合、細かい姿勢制御を行う時、どうやって行うのでしょうか。AMBACはほとんど使えないし、スラスターだってあっちこっちにある訳でもないし、ほとんど直線的な動きしか出来ないのでは、どーなんでしょ？

福岡県／岩崎宣仁（18）

A未来の宇宙戦闘機の姿勢制御の方法を予測するのは困難ですが、概念だけを追ってみましょう。重心を中心点にして、機の前後方向に伸ばした線をx軸、上下をy軸、左右をz軸とすると、この３つの軸を中心とした３通りの回転のうち、少なくとも２つの回転が出来れば、機首を全天あらゆる方向に向けられる理屈になります。それぞれの回転の為には、中心から対称位置に正の向き、負の向きに２個ずつ（両方向に偶力を得る）、２軸で計８個のバーニアがあれば、メイン・ロケットの推力で、全ての方向に機体を進める事が出来る筈です。ただ、これだと機首の向きを変えずに横方向へ動かす様な真似が出来なくて不便なので、更に幾つかバーニアが必要でしょう。この程度のバーニアと、スタビレーターなどのAMBACで最低限の姿勢制御は出来る筈ですから、なんとかなるでしょう。まあ質問にある様な、ＷＲ形態とかＭＡ形態とか言われる機体の場合、むしろ大推力に物を言わせた戦術を用いるらしいから、格闘戦みたいに、複雑で応答の早い機動は必要とされないと思います。ですから、そういった姿勢制御をする必要がある時はＭＳに変形すれば良いというのが、回答ではないでしょうか。ついでに言うならＧクルーザーは、名前の通り巡航を目的とした物でもあるので、直線的な動きでも構わないと言えば構わないですね。　（かとき）

［’88年８月号］



MS GIRL' COLLECTION 4

"GAZA-E GIRL"

"GAZA-E GIRL'
Mono-tone Marker on paper,
33.8CM × 25.5CM
1988 by Mika AKITAKA

いったいどんな必然性があって兵器が人型に変形するんですか？　変形すると強くなるんですか？　どおしてわざわざ３体合体変形するんですか？　子供のオモチャですね、まったく。だいたいどおして人型なんですか。人型だと何かいいことでもあるんですか。「マニピュレーターとしての手足」ではなくありゃ完全に「人間の手足」ですよ。御丁寧に顔には２つの目までついてるし。最近復刻された小説ガンダムでもデニム中尉殿がゆってるぢゃありませんか。「人間に近づけりゃ、強くなるってもんでもあるまいによ。」“ガンダムの世界を、あくまでリアルに”とゆーなら人型メカをすべてないものとするべきでしたね。無変形のスペース・タンクやスペース・シップでもヒーロー性はでるんですよ、書き方次第だけど。

㊦とこやまやたか（19）

何故ロボットが人型をしているか。もしそれを説明してほしい、というなら、それはいくらでも出来る事は出来るんです。ただ、問題はそういった事ではなくて“ガンダムの世界故、リアルにＭＳを描く必要性がある”事をわかっていただけない点ですね。スペース・シップでヒーロー性を出す事も出来るでしょう、でも、だったら何故それを“ガンダム世界”でやらなくてはいけないのか。我々はガンダム世界でのリアル感を追求している訳で、決して『2001年宇宙の旅』を作ろうとしている訳ではありません。ハードＳＦをやろうとしているのでは無く、「ハードＳＦだから優れている」という優劣をつける事も出来ない筈です。だって、それは『ジャンル』という物が根本的に違うのだから、同じ物差しでは計れないのですから。この手の質問や苦情は、言ってしまえばカツ丼を食べながら「うな丼じゃないじゃないか！」と怒っている様なモノで、これは文句を言われても筋違い、というものです。「このカツ丼はしょうゆ味が濃すぎる」「卵がやわらかすぎる」等の意見は大歓迎ですが。　（あさの）

［’88年３月号］

■Voice Of Paticipant

Z plusをはじめとするセンチネルMSを全体に共通して見られるもの　それは航空機的色合いが強いという事だと思います。一見、戦車風に見えるゼク・ツヴァイでさえ僕には航空機的に見えるんですけど　ディテールとか　マーキングとか　(断言はしません自分の偏見だもん。)それは良いと思うのですがそれが戦闘シーンを航空機V.S航空機にしてしまっているのが少し残念です。ま　脚が地についていないから仕方ないんでしょうね　。オデッサ戦みたいのも見たい〃

神奈川県／谷崎美也（17）

気持ちは良く分かります。こういった誤解が多いのではっきり書きますが、センチネルではMSを航空機扱いしてはいません。MSはそれ自体歩兵的であり、航空機的、戦車的で　宇宙船であってそれ以外の側面もあるからです。地上戦はセンチネルで扱わなかったし魅力的ですが、ここ迄来て今更戦車という発想はやめて欲しい。旧ガンダムのMSだって　別に戦車じゃなかった。MSは1人乗りだし、鉄の箱にエンジンと大砲と搭乗員が入っているだけの戦車になぞらえるのは不合理です。谷崎くんはその辺の事分かって指摘してくれている様ですが、地上の特撮は宇宙の10倍大変。AFVのディオラマをちょっと見れば、それをMSでやるのがどんなに大変か分かると思います。オモチャのディオラマではセンチネル・ファンに結局満足してもらえないと思うので、安易にやらない訳です。（かとき）

［'89年7月号］

今こんなこと言っても誰も害はないような気がするんですが、ある時期TVの前に座ってた人間にとってガンダム体験っていうのは存在していたと思うんですよね、それも満更実体のないものでもなく、結構リアルな衝撃として。

ガンダム体験っていうのが一体なんだったかっていうことになると説明しづらいんですが、一つはとにかく作品そのものから受けたインパクト　そしてもうひとつはどんどんブームになっていく中での自分達がこれを発見したんだっていう、一種の誇らしさと喜び。その辺のアニメ・ブーム（◀死語）ってやつの盛り上がりの中での時代の空気とか共同体意識っていうのは角川文庫版「機動戦士ガンダムII」のガイナックスの岡田斗司夫氏の解説の中でとても美しく表現されていますが、世間の荒波にもまれて(笑)アニメ・ブームってのが消費されどこかへ散逸しちゃうに従って誇らしさが恥ずかしさに移り変わっていったのは御存知の通り。

だけど恥ずかしいなぁと思いつつアニメを見たりして僕らにとってガンダムっていうのはなんや知らん依然としてビッグネームで、すうっと特別な存在でした、殆ど伝説と化しちゃう位に。

だからこそ僕らは『Zガンダム』っていうのが出てきたとき　ある種の不安を抱きつつ期待しちゃいました。――で、実際にフタを開けてみてどうだったかと言うと――。こういうこと言うときっと怒る人居ると思うんですが、僕には『Z』というのがそういった神話じみた思い入れを含めたガンダムを富野由悠季という人が拒否し解体していく作業だったとしか思えません。『ZZ』っていうのは名前がガンダムであるだけでおよそ関係ないような話だったし、『逆襲のシャア』はたしかに富野氏が今創りたいモノ、言いたい事だっただろっとは思いますが、なにかガンダムの名前を借りて抽象議論を聞かされている様な気がしてしょうがありませんでした。

要するにガンダム体験が強固である程“なんか違うなー”と思わせられてしまう訳です。

その一方で『Z』『ZZ』『逆襲のシャア』と続く過程の中で模型業界周辺において明らかになってきたのはガンダム・ブランドの商品価値、要するにガンダムの商標つけてりゃ何でもありみたいな状況だと思います。“ガンダム”っていうものに実体がなくなって“ガンダム”の名の下に平行して同時期多発的にセンチネルだのタイラント・ソードだの新MS戦記だのマンガ兵器サイバーだのといったものが消費されていく。

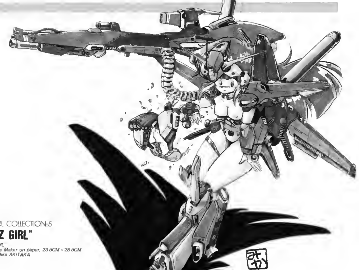
そういうガンダム・ブランドの消費の中で　あえて“何でもあり”っていうのを廃し、Z・ZZの設定の枠内で自分達のガンダム体験へのこだわりを消化していこうとしたセンチネルの態度は、僕が昔ガンダムから受けた衝撃を見事に新しいものへと再構成（追体験じゃなく）してみせてくれました。

ガンダム・センチネルはあのガンダム体験というものに対する現在からの正攻法での本当に納得のできる解答になっていると思います。少なくとも僕にとってはリアルな、“今のガンダム”を見つけられたことが旧ガンダムのファンにしてとても嬉しい体験でした。

では高橋先生　かとき先生　あさの先生を始めスタッフの皆さま御苦労さまでした。インジェクション・キット楽しみにしてます。

神奈川県／小田切 博（19）

［'88年9月号］

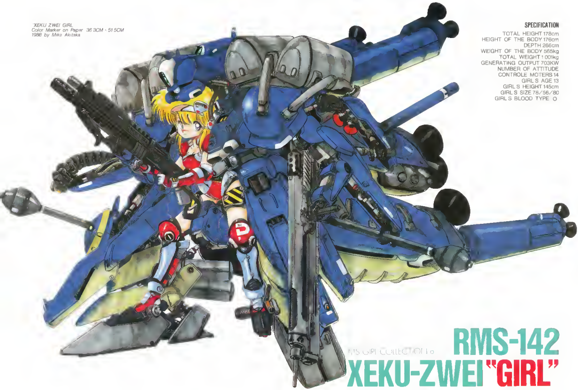


MS"GIRL COLLECTION-5

"FAZZ GIRL"

"FAZZ GIRL
Mono-tone Maker on paper, 23.5CM × 28.5CM
1988 by Mika AKITAKA

"XEKU ZWEI GIRL
Color Marker on Paper 36.3CM × 51.5CM
1988 by Mika Akitaka



SPECIFICATION

TOTAL HEIGHT 178cm
HEIGHT OF THE BODY 176cm
DEPTH 266cm
WEIGHT OF THE BODY 565kg
TOTAL WEIGHT 1.001kg
GENERATING OUTPUT 703KW
NUMBER OF ATTITUDE
CONTROLE MOTERS 14
GIRL'S AGE 13
GIRL'S HEIGHT 145cm
GIRL'S SIZE 78/56/80
GIRL'S BLOOD TYPE O

MS GIRL COLLECTION 16

RMS-142
XEKU-ZWEI "GIRL"

MS'GIRL"COLLECTION6

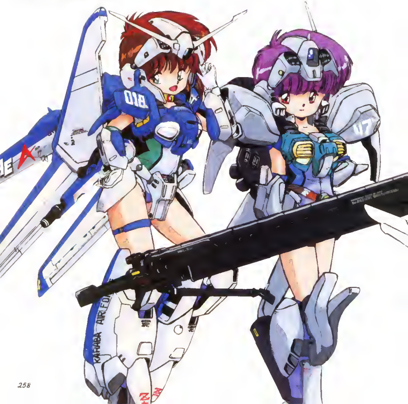
ANAHEIM ELECTRONICS PRESENTS

MOBILE"GIRL"SUIT COLLECTION

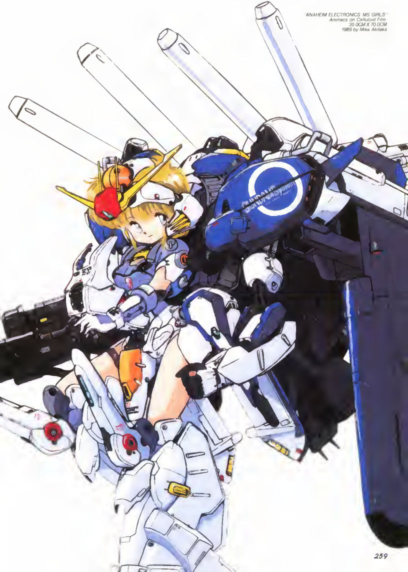
MSZ-006 AI TYPE
MSA-007 TYPE and
MSA-0011[Ext]TYPE

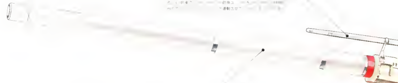
U.C.0088 SUMMER

本編 [illegible] 1/1 MS群デザイ[illegible] デイトイセ[illegible]力 体[illegible]♡[illegible] 今回は描[illegible] ヨ[illegible]登場 [illegible] チネ[illegible]版M[illegible]♡[illegible] [illegible]フリも実現 [illegible]色[illegible] [illegible]ディントのネ[illegible]女 [illegible] [illegible]カム[illegible]近力最新構成。 [illegible] [illegible]れはAI[illegible]力 [illegible]も[illegible] [illegible]は [illegible]ムロ レイ大尉仕様と同カラー[illegible]カフ [illegible]のZplus隊編成後 初のテモ[illegible]ス[illegible]ー[illegible]ョン カラー)。背面のウイング [illegible]ハイターや 体中のステンシル風マーキングな[illegible]主張。そして何と言っても今回の目玉[illegible]イン版Ex Sガンダム少女"絵里香"ちゃん。[illegible]なる装甲を纏ったカノンのスーツでは無く強化外骨格なのに注意。実体弾方式のスマートガンも[illegible]連射式をセットしている。



ANAHEIM ELECTRONICS MS GIRLS
Animacs on Celluloid Film
35.0CM X 70.0CM
1989 by Mika Akitaka





主砲同軸センサー

艦艦な [illegible] 主砲 同軸 [illegible] 砲身ユ [illegible] 連動させ [illegible]

主砲砲身ユニット

[illegible] 級 [illegible] 主砲 [illegible] 搭載さ [illegible] イプの＊力粒子砲を [illegible] て肩部ブ [illegible] と接続している。

ビーム・スマートガン

Sガンダムの標準的武装の1 [illegible] ビーム・スマートガ [illegible] 通常の Bst型と同じ。右下半身のブースター [illegible] カニー [illegible] クラ [illegible] される。

胸部増加パーツ

大型の [illegible] 令部装置 各種セ [illegible] 類を収容してい [illegible] コクピ [illegible] 専用 [illegible] であり 胸部の [illegible] 可動す [illegible]

マルチ・センサー

こ [illegible] フスキー濃度 [illegible] サ [illegible] VAD F IR L V FF などの各種セ [illegible] ケー [illegible] を収納し 大型ブ [illegible] 頭を外して [illegible] のムーバブ [illegible] ムに接続される EWAC [illegible] 匹敵する偵察能力があ [illegible]

何者なんだおまえは!?

これは、アナハイム・エレクトロニクスのZ計画チームから連邦軍に提出されたSガンダム・バリエーションのうちの1つ、303E型の全体図である。

Sガンダムは、歴代のアナハイム・ガンダム・シリーズの中でも、最もユニット化が進み、多くのオプションを含んだ高度で複雑なムーバブル・フレームが特徴だが、実際に完成したのは基本形であるSガンダム4体と、一部計画を除いたオプション装備セットのみだった。

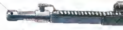
最終的には実行されず、ペーパー・プランのみに終ったSガンダム・バリエーションは、数多く存在していた。

プラン・ナンバー300番台はBst、200番台はExt、100番台はノーマル型をそれぞれベースとしていた(いずれにも属さないのが400番台)。

Sガンダムでこれ程多くのバリエーションが計画されたのは、機体各部を徹底的にユニット化し、またそれらのムーバブル・フレーム統合化を進めたからである。コア・ブロックを中心に、上下半身はそれぞれ独立して稼動できる制御システムを持つ。両脚両腰に1基づつ計4基の熱核反応ジェネレーターから供給される動力には、オプション装備を見越した出力の余裕があり、ギリギリのパワーウェイト・レシオで設計された他のMSには真似できないポイントと言えるだろう。

303E型の設計要求は、1)アーガマ、アイリッシュ級の主砲と同じメガ粒子砲を一門、2)ビーム・スマートガン一門、及び可能ならビーム・カノンを1～2門、3)通常Bst型の速度減分の20%減以内、平均加速度は30%減以内、4)搭乗員はパイロット1名、RIO(レーダー士官)1名、5)2.1MWのジェネレーターを追加、6)ビーム・バリア・ジェネレーター(Iフィールド発生器)を搭載、7)超長距離ディスプレーダーを搭載、という物だった。目的は、侵攻、基地艦隊攻撃、最大な加速度で敵の懐深くまで侵入、戦艦の主砲で一点突破を図ろうという物だ。

巨大な主砲の追加とジェネレーターの為機体の質量は倍増し、増加プロペラント・タンクと、コンフォーマル・ブースター・ユニットが設計された。自衛用のビーム・バリアーのIフィールド発生器は2基になり、Ext型より強化されている。副砲のビーム・スマートガンは右下半身のブースター・パックにはビームカノンを2門搭載可能だが、機体の性質上、大抵のミッションでは不要である。ミサイル、グレネードの類も装備することは可能だがこれもこういった機体では、必要の無い物である。(機体解説 かときはじめ)



Iフィールド発生器

Ext型の装備し [illegible] と同系 [illegible] のビーム [illegible] 発生器 胸部増加パー [illegible] 腕部増加パ [illegible] の先端に納め [illegible] ており 機体の進行方向正面からのメガ粒子ビームを偏向させ乗員と機体を守る

腕部増加パーツ

巨大な主砲を有する為 機体のジェネレーター出力 [illegible] では不足気味であり 補助の熱核反応エンジンを搭載して [illegible] る。先端にはIフィールド・ジェネレーターを積んでいる

ランディング・ギア(前部)

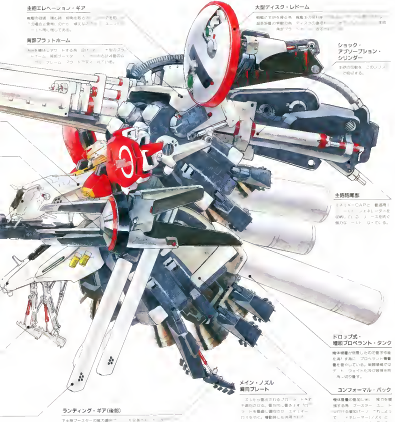
303E型は宇宙での使用を前提としている [illegible] 機体の着陸 [illegible] 無く 母艦内な [illegible] 機体を固定する [illegible] 使用され [illegible]

改良型ビーム・カノン

長射程用に改良された 楕円型の断面形をした砲身のタイプ [illegible] 身ブースターのムーバブル・フレームに [illegible] 必要に応じてマウントされる。

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"
Number 4

"S-GUNDAM 303E DEEP STRIKER"
Color Marker and Water Colors on Paper,
40.0CMX65.0CM
1988 by Hajime Katoki



主砲エレベーション・ギア

戦艦の砲塔　積む時　仰角を取る為[illegible]アを用[illegible]この場合も優先しのため　頑丈な[illegible]ユニット[illegible]ートも用に残してある。

背部プラットホーム

[illegible]を機体にマウントする為　設け[illegible]型のプラットホーム　背部ブースタ[illegible]も計4基のム[illegible]フレーム　マウントが変更されている。

大型ディスク・レドーム

戦艦の主砲を撃る為　戦艦並の探知[illegible]超長距離の索敵力為　ディスクの直径[illegible]主砲[illegible]背部プラ[illegible]固定[illegible]

ショック・アブソープション・シリンダー

主砲の反動を　このシリンダーで吸収する。

主砲砲尾部

エネルギーCAPと　最適用[illegible]ート[illegible]ジェネレーターを収納している。[illegible]ースを防ぐ強力な[illegible]ート[illegible]なっている。

ドロップ式・増加プロペラント・タンク

機体重量が倍増したので要求性能を満たす為に　プロペラント搭載量を増やしている。戦闘領域ではデ[illegible]ト[illegible]ウェイト化及び被弾を防[illegible]為に切り離す。

コンフォーマル・パック

機体重量の増加に伴い　推力を増強する為　ブースター[illegible]ユニットに付ける増加パーツ。これによって[illegible]ジェネレーター（ノズル）と偏向プレートが1機ずつ増す事となる。

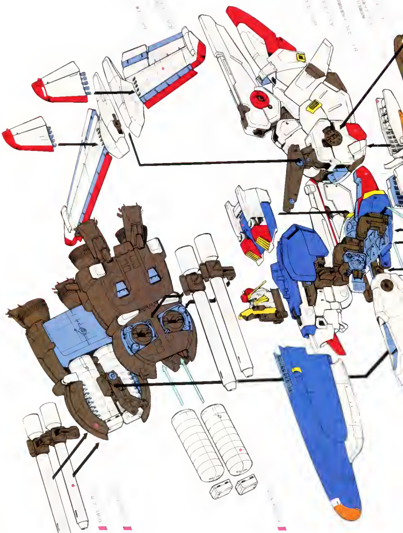
メイン・ノズル偏向プレート

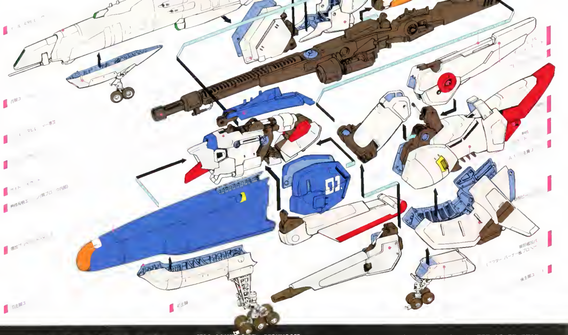
[illegible]ズルから噴出されるプロ[illegible]ットルを[illegible]偏向させる。全方向へ向きを変す[illegible]ロ[illegible]トを最適に偏向させ　エネルギーロスを防ぐ。機動時にも併用される。

ランディング・ギア（後部）

下半身ブースターの推力偏向[illegible]が装備され[illegible]ィング装置となっている。[illegible]収納[illegible]

MSA-0011[Bst] PLAN303E "DEEP STRIKER"





"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"
Number 5

"G-CRUISER mode"
Ink on W Tracing Paper
52.0 CMX38.0CM
1988 by Hajime Katoki

MSA-0011[Ext] "Ex-S"GUNDAM

G-CRUISER

MODE UNFOLDING

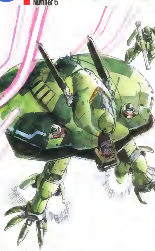
増加パーツ装着巡航形態"Gクルーザー・モード"パーツ展開図

上図は、Sガンダム巡航形態"Gクルーザー・モード"の、パーツ展開図である。P前～収録のEx-Sガンダム↔Gクルーザー・モードの変形設定画と併用する事によって、その可変機構の全てが把握出来る事と思う。変形設定画が主にアウト・ラインを把握させる物とするならば、このパーツ展開図は、各々のユニットの形状・用途・概念・ディテールなどを読み取れるイラストレーションと言える。漠然としたフォルムだけの「飛行形態」では無く、重心バランス、各ノズルの推力方向、慣性質等までも考慮に入れての、ガンダム・シーンにおける初の本格的TMSである。現在のメカニック・デザイン・シーンが、小手先のディテールやコトバによる付加価値で踊らせるデザイナーの横行だという事を考慮するに、このカトキはじめ氏の手によるメカニックス群のスタンスを、感じ取って欲しい。

SINCE 1987 SPRING, SENTINEL DESIGN

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

Number 6



MA-08 BYG-ZAM'

[illegible]

■ ガンダムは今年で10周年だ。10年ひと昔しと言うけれど、ガンダム世界は昔も今も「スペース・コロニー」と「MS」と「ミノフスキー粒子」で出来ているという点では変わっていない。（ガイア・ギアによれば100年後も－）

そしてこの3つの要素が架空世界という名のタテ系で、キャラクターというヨコ系と一緒に作品を編み上げているんだと思う。

タテ系の3点セットは実に微妙なバランスで釣り合っていて、俗に大ブロシキなどと言われるフィクションの前提を造る大きなウソだ。これを"ウソ度"の高い物から並べると「ミノフスキー粒子」>「MS」>「スペースコロニー」の順になるだろう。これらのウソは、自分よりウソ度の低い物をキチンと積み重ねることで、ウソっぽさがかすみ見苦しくならない様に出来ている。

また一方でガンダムはMG'89 2月号で村井氏も言っている様に架空の世界で架空のMSが進化するのをシミュレートする楽しみというのが魅力でもある。

だから我々は、先の3点セットを出発点としてはみ出さない様バランスを取りながら、ガンダム世界を拡張していかなくてはいけない。これは原作者の富野氏もファンも含んだガンダムを楽しもうとする全ての人の仕事だ。

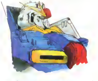
僕がセンチネルでしてきたそんな仕事の内で、MSをデザインしながら気にしてきた事を思いつくままに書かせてもらおう。

■ ガンダム・メカを考える場合どんな時でもミノフスキー粒子のコトを気に掛けなくてはいけない。

MSは技術的にも状況的にもM物理学のお影で出来たようなモノだからだ。センチネルのMSはルックスだけでなくこうしたトータルなデザインをしてきた。少人数スタッフだったから解釈の行き違いも少なかったし、作家もデザイナーもモデラーも全体のバランスが崩れる程先走る事が無い様に努力してきた。

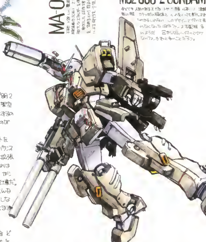
■ 同じMSでも装備が違えば性質が大きく変わる。変わる様な要求に答えて作られている筈だからだ。

MS本体の形は、開発系統と使用目的で決まる。スラスターや武装でカッコ良さを表現するのは重要だが、それを実行するMSのスペックに合わないとウソっぽい。感性と直感でデザインする人も居るだろうが僕



MSZ-006 Z-GUNDAM

[illegible]



[illegible]

FA-78 GUNDAM FULL-ARMOR

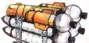
の場合デザインしようとするMSの役割（例えば 重MSだとかTMSだとか）が決まったら 最初にあおまかな形を何通りか出し 同時にジェネレーターの位置と仕様を考えることにしている。

自動車ならラジエーターやインタークーラー、飛行機ならエアインテークやノズルは、エンジンと大きな関係があるけどMSもダクトやノズルなどの位置に相関関係があるので 法則に乗っ取りディテールを加えてゆく。

よくZガンダムの胴体は カラッポだから動かないとか言われるが、そんなことはない。Z系の場合、ジェネレーターはあの両腿に入ってると解釈するのが自然だ。そうすれば胴体はカラッポだって構わないコトになる。Sガンダムも胴には コア・ファイターしか入っていない。

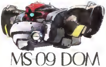
■メガ粒子砲は ミノフスキー・兵器の代表選手だが 設定する上で頭が痛いのが、この出力スペックのエスカレーションだ。もともと 何MWとゆうスペックの付け方が曖昧なのに、ゲーマーの人等 これをアテにする人が多いので スラスター総出力 共々 やめるにやめられず 泣く泣く決めてきた。

もっとも ガンダムタイプのビーム兵器もZZのハイメガカノン以降は さすがに虚しくなったらしく 最近は大人しいのが嬉しい。（MG'89 1月号を読んだ人は御存じと思うが、Sガンダムは ZZより強く設定しなければいけなかった）



PUBLIC

[illegible]



MS-09 DOM

[illegible]

■ 矛が発達すれば 盾も発達する。ミノフスキー物理学の応用で メガ粒子ビームのビームバリアーが出来るのは、ビグザムの頃から分かってた事だが MSに搭載された例は無かった。常にバリアーを張るのは パワーソースに無理があるし 無駄過ぎる。そこでビグザムの様なバリアーは無理でも 部分的に 危険回避するくらいなら出来そうなので ExSで導入した。しかしメガ粒子ビームの性質として、原理的に 射つより防ぐ方がずっと多くのエネルギーが必要なので バリアーが普及するのは随分先の話だろう。

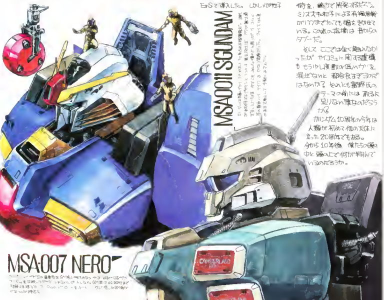
■ ミノフスキー粒子は この他に、前代の電波を遮断する性質があったが センチネルの時代には、グラナダ条約で 電波妨害を目的にしたミノフスキー粒子の使用を禁止している為 粒子の密度は、場所によってはかなり低いという設定になっている。そしてEWAC機などは 可能ならば 電波による索敵も行なうというものだ。

しかし先の矛と盾の話と同じで このテのモノは 必ずと言って良い程 カウンター メイジャー（対抗手段）が打ち出される。

レーザ光線によるレーダーや、スペクトル解析による パッシブ スキャンなど 従来のレーダー以外の探索技術を、総力で開発するだろう。ミノフスキー粒子による有視界戦が いつまでたっても幅をきかせている。この点の矛盾は 昔からのタブーだ。

そして ここでは全く触れなかったが サイコミュに関する設定も もう少し度数の低いウソを混ぜないと 都合良すぎるのではないか？ それとも富野氏のテーマの前には 取るに足りない事なのだろうか？

ガンダム10周年の今年は 人類が初めて他の天体に立った20周年でもある。今から10年後 僕たちの頭の中と 頭の上で何が翔んでいるのだろうか。



MSA-0011 S GUNDAM

[illegible]

MSA-007 NERO

[illegible]

"GUNDAM MECHANICS
Color Marker and Water Colors on Paper
1988 by Hajime KATOKI

「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」

SUPREME UNIT & SENTINEL WORKS SPECIAL PRESENTS

[illegible]進行のコミュニケ［ー］ションたったセンチネル3D群は、イン［ジェ］[illegible]キット化決定で大きな転機を向かえた訳です。日本全国［の］模型[illegible]市場で入手が可能となったZplus C1型、及びSガンダム3種。88年[illegible]市場に登場したZplus C1型を皮切りに　モデルグラフィックス誌同年［10］月号（9月25日発売号）─4ヶ月間［前］・前後編構成で全6部（act 1〜6）［で送］った企画［「］君にも作れる［、］完璧版キット改造攻略法［」］を再構成収録。

「模型誌の作例は確かにスゴイけれども、どうやったらあんな風に作れるのか［わか］らない」「たったのカラー2ページ程度しゃ［、］全てを読み取れない」「実寸[illegible]てくれないと改造する勇気が出ない」等々［、］複雑化を極めるキャラクタ[illegible]ーンに対し［、］ユーザー側のフラ[illegible]が高まる［の］は確かにわかります。少なくとも［、］送り手が我々自身であるセンチネ[illegible]ェクション・キットに関しては［、］その問題を解決したい[illegible]この企画が［あ］る側面での解答になる筈です。送り手が我々センチネル・ワークスである以［上］我々の中に［“］正解”は存在します。モデラーにはなるたけ、設定画的な解答［を］目指してもらい［、］キットの利点を殺さない肯定的なモデリングをしてもらい[illegible]す。たから［、］一応の［“］正解［”］はこの中に存在しますから、それをそのまま取［り］入れるか［、］又［、］あなた自身のイマジネーションを加えるかは［、］あなたの自由[illegible]す。しっくり取り組めば［、］不可能でない手段のみを用います［。］これから先[illegible]ユーザー［・］サイトの［“］センチネル・ワールト［”］が始まる訳です

STAGE 1

「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」

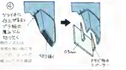
Zplus〜可変型

from a BANDAI 1/144scale kit
Modeling by Masahiro ISE
製作［／］伊勢昌弘

◀左カ幅ノメ修正後。足首は2mm［、］すねは1.5mm位の幅ノメ作業。

▶大腿部は［、］後方をボリュームUP［。］ひざ裏の動力パイプは［、］適当［な］パーツ（カフスチュ［ー］ブ等）で作り直す［。］ト［ー］ム［・］カノン接続部［の］加工も主要

▼すね内側のディテ［ー］ル。上方［の］チ[illegible]フレ[illegible]ィスヘンサー[illegible]メロー[illegible]



◀すね外側のノズルは［、］体成形で実感カ無い為に改造カ必要［。］“［こ］の[illegible]ョ［ッ］トで［、］も足首の幅ノメ[illegible]サカ確認出来る

キットが市場に出まわって［、］もう1年近く経ったけと（注［、］89年6月現在）コレは88年10・11月号に掲載されたZplusの工作法です。今となっては、もっと新しい画稿も存在するので［、］この工作法を読者側で順次アップ［・］デイト［し］ていくといいんしゃないかな。

●キットについて

変形ギミックがスゲエ。とにかく自分で仮組みしてタマゲてほしい。さて、ここで注意するのは各関節の固さ。あんまりキツいとパーツが折れちゃうのでよく調整しておく事。最終トライを組んだ限りではガンプラ歴代1位とも思える固さたったのた。関節の軸たけでなくパーツ接合用のピンも固いので仮組の前に少し削っておいた方かいいと思う。それから意外な盲点がポリキャップのはめ込み。ひざムーハブル［・］フレーム等はパーツの内側でポリキャップが遊んでいると完成後にガタつきが生してしまうので［、］瞬着を流し込んで［し］っかり固定しておこう。

●準備

各種工具、プラ板［、］プラ棒［、］ポリパテetc。余裕があるならキャストとシリコン。それにトラグナー（←.）のキットからポリキャップのAを1個と⑥を4個。コチャメカ部の再現に［、］モビルスプリングや小人調セット等。以上の物が用意できて［、］心の準備もで［き］たなら始めよう。

●足首

キットはひざから下にボリュームカつき過ぎているので幅ノメ修正。基本的なプロポーションは悪くないのでこの作業たけでもグンと良くなる。

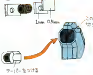
足首は2ミリ幅ノメ。まず接着面を0.5ミリずつ削って［、］これで1ミリ。もう1ミリは、両側面を下に向かって削り込む事でかせぐ。正面から見たシルエットを台形から長方形に近づける感じでね。もちろん［、］あらかしめ軸打ちをしておく事。キャストを流し込むのが一番簡単。後ではがれないよう［、］パーツの表面を荒すのを忘れてはいけない。カッターの刃でカリカリ引っかいて傷をつけておけばよい。ポリパテを使うなら瞬着も併用しよう。

●すね

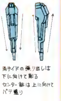
このパーツの幅ノメはけっこう大変なんたけどがんばってほしい。鉛筆でアタリをとるか［、］マスキングテープの細切りをゲージ代わりに貼るなどしてきちんと同し幅ずつ削り落とすように。足首とひざのパーツがセンターに収まるよう［、］内側の軸［・］軸受けのモールトも切りつめる。なお［、］すねの幅ノメは2ミリではなく1.5ミリぐらい。やり過ぎると、変形の時足首がつっかえてしまうのた。次はディテール。外側のスラスターは噴射口を丸ごと切り抜いて底になる面をプラ板で新造。この時クサビをはさんで噴射口を広げると力強さが増す（図④）。内側はくり抜いたりすると足首の軸が無くなっちゃうのでシャープに削り込んたたけ。その上にある弁当箱埋め込んたようなモールト

◀左から、改造していく手順。ボリュームUP、及びモールド追加、そして▶ポリキャップ内蔵。可動ギミックがひとつ増えてMS形態時に表情が出る。

①


1mm
0.5mm
この面を切り抜く
テーパーをつける

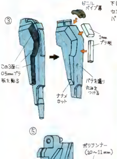
②

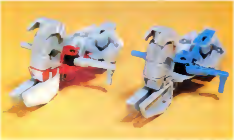

両サイドの張り出しは下に向けて削る
センター部は上に向けてパテ盛り

▲ポリランナーの内蔵の仕方が、良く確認出来るショット。何としても、行なってやりたい工作No.1♪

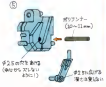
▼左が改造後。テール・スカートの裏打ち、そして今回のポイント、ポリランナーを内蔵してやる腰部ギミック！！

③


ビニルパイプ等
1mm プラ板
この3面に0.5mmプラ板を貼る
パテを盛り丸みをつける
ナナメカット



⑤


ポリランナー (10〜11mm)
φ2.5の穴をあける (中心からズレないように！)
φ2.5に広げる 深さは変えない

は、実はチャフ・ディスペンサーだそうな。それはともかく、すごく変なので修正。ポリパテを使って、垂直の断面を45°度くらいの斜面に整形する。

●ひざ

変形どころか正座までできちゃったりしてエライ。どーでもいいか。とりあえずひざのパーツは、後面のモールドを削り落とし、ビニールパイプ、ガラスチューブ等でパイピングするぐらい。変形に差し支えるのであんまり太いのは使えないぞ。それに見映えは良くないけどへったり貼り付けてしまった方が後々よろしい。ところで作例にひっついている金色の物体は何だろう？私もよく知らないが高級菓子の包装とかに使ったりする飾りひもか何かであろう。別にすぐれモノという訳ではないので血相変えて捜し回ったりしてはいけない。

●大もも

ビームカノンの基部になるムーバブル・フレームのモールドが情ない。ビームカノン用の軸ごと切り落とし、4.4ミリ幅のプラ板を貼って整形。真横ではなく、少々上向きの形に削り出すのがポイント。ビームカノンの軸は2.5ミリ径のランナーで新造。これもちょっと上向きにセットするのがツボ。この工作は、パーツを接着する前にやった方が楽。ここまで出来てパーツも接着したなら後面の変なヘコミを直す。ナスの様な曲線を描いていてとってもキモチ悪いよう。ポリパテを盛って、前後対称ぐらいの感じにする。好みによっては、削り込むなりして太もも全体の丸みを増すのもいいと思う。

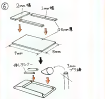
●ビーム・カノン

ここの改造は割と見映えがするので要チェック。まず可動軸が一つしかないので、これを一つ増やす。キットだと太ももと平行で前後にスイングするだけなのでこれまた情けない。そこでビーム・カノン内のポリキャップをさっき用意したドラグナーの物に替える訳。ポリキャップの受けをプラ板で作り、パーツの方はポリキャップの入る部分をそっくりくり抜いてしまう。内側のモールドを全て削り落とせば、ピッタリ収まってくれる（図①）。内が出来たら次は外。図②を見れば解ると思うけど、銃口に向けてクサビ形のシルエットを形成するのである。実際の工作は図③と写真も参考に。

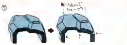
●腰

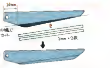
ここが今回の売り！ 脚の変形のギミックはそれはそれですごいんだけどMS時におさまりが悪い。ひざを曲げたりひねったりしてると、カパカパ開いてきてしまう。そこで思いついたのがこのギミック。図⑤を見よ。いわゆる掟破りの逆ポリキャップという訳。なおポリランナーの両端は角を落としてはめ込み易くし、ズレないよう瞬着をたらして固定しておくとより完璧。腰の後ろ（背中パーツの下側）にあるくぼみはスラスターなので一段掘り下げてプラ板、ポリパテでディテーリングする。

▶テール・スタビレーターはテール・スタビレーターのこ、かなりの形状修正が必要。スジ彫りも必ず彫り直してやりたい。

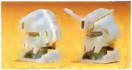


◀VG翼は切り欠きを作って、渡装置に差し込んでやる。プロペラント・タンク用ラッチは、原型を作ってキャストでコピー。カ所4個共製作しても、さ程労力は変らないだろう。接着する時は歪がらないように!!
▼左がプロペラント・タンク装着用ラッチ、右がバックパックのノズルの一部キャストコピー

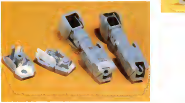


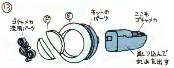


▼ポリキャップを手首に仕込み、スジ彫りの仕方をよーく見てほしい。
▼▼各ユニットの重なり合いを考えて、スジ彫りの方向を決定する。(図⑦参照)



◀キットのパーツを全面的に生かし、正攻法でデザインナイフ、リューター、彫刻刀等を駆使してシャープに仕上げると、スケール感も出てくる。





●胸

このパーツはちょっとカクい。こころもちエッジを落とした方が良いかも。両側面の下のラインが一直線なのでちょっとカッコ悪い。それに変形の時肩パーツが引っかかるので、「へ」の字形にカットする。胸ダクトは当然新造。細かい作業だけど完成後の見映えが全然違うのでトライしよう。まず底面になるプラ板を胸パーツに合わせて正確に切り出しておき、その上に0.5ミリ板の細切りを一枚ずつ立てていく。プラセメントで仮止めして、位置が決まったら接着を流してしっかり接着。小さいし、Rをつけるのに削らなきゃならないので丈夫に作ること。内側のRはプラパテを盛って再現。苦労して作ったなら、くれぐれも失くさないように。

●バインダー

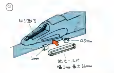
肩との接続部分に可動軸が入っているけどこれはいらない。バインダー内側のピンを切り落として肩パーツに接着してしまおう。キットのままだとWR時にバインダーとボディーの間隔が広くてみっともないので、できる限り奥まで差し込む。バインダーの開口部を斜めに削って、肩パーツのS字に折れた部分がはまるぐらいの位置がベスト。最後にポリパテでスキ間をふさいでしまう。可変翼は塗装の後で組み込めるよう切り欠いておく。先に塗ってマスキングしておいてもいいけど。プロペラント・タンクは取付け部分が非常にマヌケなので新造。図⑥を参考にガンバって4個作ろう。私はヒキョーにも型取り複製をしてしまった。あとスジ彫りが太いのでパテで埋めて彫り直す。現用機を参考にしてもいいかもね。

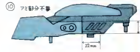
●腕

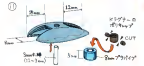
手首の可動部分がポリキャップじゃないので、キットのパーツを捨ててドラグナーのを仕込む。パーツの入る穴を3ミリに広げればいいんだけど、周囲をポリパテで埋めて補強してからの方が良い。ポリキャップは幅がちょっと足りないので、0.3ミリ板で作ったリングをスペーサーとして入れる。上腕部のラッチは裏がつつ抜けなのでプラ板で底を作る。スマートガンの装着に差し支えないよう1.5ミリぐらい間をあけておく。内側の工作はこれぐらいで問題は外。モールドが甘い/ 金ヤスリ、彫刻刀、カッターを使い分けてシャープに削り込む。型抜きの関係でモールドが足りない部分を補足するのも忘れないように。写真をよく見て、どこを加工したのか確かめてほしい。一番目立つ上腕部は図⑦を参照。手首はけっこう出来が良くてうれしい。親指のつけ根にパテを盛って大きくするとバランスがとれてgood。

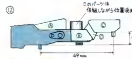
●テール・スタビレーター

先細りのラインがきつすぎて変。図⑧のようにカットして、さらに貼り足したプラ板も付け根に近い方の厚さが1ミリぐらいになるよう削り込む。両側面にはポリパテを盛って全体に丸味









▼素組み[illegible]今回徹底改造を施したビーム・スマートガンの比較。銃身のモールド、銃口のディテール追加、センサー部、レドーム（基部含む）ムーバブル・フレーム等、全てに手が入っている。

▲素組みのビーム・スマートガン。銃身、センサー部はともかくとして、後部のムーバブル[illegible]ッグの厚みは何と[illegible]

▲徹底改造後のビーム・スマートガン。各所ディテーリング&ディテールUPはもちろん、この全体[illegible]スキート時の表着か[illegible]の

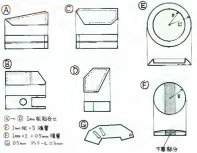
▲これが解決策。フェアリングをポリキャップ移動させて、WR時の翼との干渉を無くす。天才っ!!

▼8mmプラパイプにドラグナーのポリキャップを圧入、3mmプラ棒にて移動可としたフェアリング。白く見えるプラ板工作の部分は、ムーバブル・フレーム、レドーム基部の形状修正、ディテールUPも一緒。

▲グリップ収納庫内は[illegible]ブリングでディテールUP。その他、写真をじっくり見比べると、どこがどう違っているかわかる筈。

◀側面のパーツを基に、ほとんど新造のレドーム。精度を考えると、やはりプラ板工作が望ましい。

▼左から素組み、削り込み工作を考えてキャスティングしたけどあきらめた(笑)パーツ、そして徹底改造パーツ。気持ちひと回り小さめとなったが、逆にフィット感が高まった。



を出す。

●頭

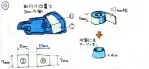
まず顔面を削り込んでも大丈夫なようにポリパテで裏打ち。キットは顔がデカいのでその修正から。まず目尻の部分に0.5ミリ板を貼り込む。目の長さが減ったのに合わせて下側を少し削り目を一回り小さくする。すると目のマスクの間隔が広くなるので、マスク上部に0.3ミリ板の細切りを貼って間隔をつめる。さらにマスク自体を小型化するため下端を1ミリカットし、アゴを引いた感じになるよう下に向かって少し削り込む。口（というか舌だな）の突起は正面に0.5ミリ板を貼り足して、マスクと逆に前方に突き出させる。次に顔の前後幅を増すため、接着面に1ミリプラ板を貼る。ここで注意。単にプラ板を貼っただけだと、後頭部が胴体内の変形用パーツにつかえてしまう。そこで、前頭部パーツ内側のポリキャップの入る部分に1ミリ板の細切りを入れて、ポリキャップの位置を後ろに1ミリずらす。頬のカメラのパーツは上面のラインが頭部とつながるように接着面を下に向けてカット。アンテナをプラ板で新造するのは言わずもがな。

●ビーム・スマートガン

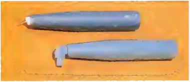
キー大改造。まず本体先端部を削り込み、グリップのカバーを閉じた時に段差が出来ないようにする。何度も仮組みして充分にチェックしよう。WR時には一番目立つ所だからね。カバー自体も前の方が丸くなっているので、少し削ってからプラ板を貼り足して整形する。この工作をするとカバーの開閉時に引っかかるかもしれないので良く調整する事。カバーを開けると内側が目立つのでディテールを加える。流用パーツを詰め込むよりもモビルスプリングをはわせた方がらしい感じになると思う。カバーやグリップの可動を妨げないよう注意しよう。

次に中央部分の側面を削って幅をツメる。キットのままだと、WR時に胸パーツ下側のフィン状の張り出しがつっかえてしまうのである。例によってポリパテ（又はキャスト）で裏打ちした後削り込む。コクピットブロックと合わさる部分で幅9ミリに。前方両側面のバルジも新造。まず0.5ミリ板に凹モールドの形に穴をあけて1ミリ板の上に貼り付ける。これを凹部よりひと回り大きめに切り出して、スペーサーをはさんで本体に接着する。スキ間をポリパテで埋めて整形すれば完成。手順は図⑬、実際の形状等は写真を参考に。左右の対称には気を遣おう。

さて今度はしっぽの部分。キットのパーツがなぜこんなに上下に厚いかというと、下側のフェアリング（機体ナンバーの付く所）がWR時に胸ブロックと干渉するため。MS時には薄い方がカッコ良いわけで、とりあえずカッコ悪い部分を切り刻む。図⑩に従ってパーツを加工。胸へ接続するためのラッチを切ってしまわないように注意。切り離したカバー部分は、内側に斜めに



◀バック パックは形状的に突きつめる事も可能だがウイング バインダーとテール スタビレーターにはさまれてしまうから 側面形はあまり気にしなくても良いだろう。ノズルの新造だけでも 充分見映えは良い。ノズル原型は8mmプラパイプから。



◀プロペラント タンクは 形状的 スロープ等にしは問題無し。が 接続基部がいかんせん[illegible]さんクサイので 写真の様に。

▲フロント スカート(アーマー)は 側面形を新造。腰(股)は 面構成をハッキリと 設定画に近ずく様に工作。各部干渉しもま[illegible]

▲頭はザクバテでボリュームUP パイピングを。プラ板でアンテナを追加工作している。

◀胸後方のゴチャメカ 胸部のVHFアンテナ コクピット ハッチのディテール等を追加。

▼テール スタビレーターの基部ムーバブル フレームを 爪状変更。側面も切り欠いてやりたいところだが 模型では強度 構造上無理。又 スタビレーターにはボーテックス ジェネレーターを追加。

▲ウイング バインダーの切り欠き部もゴチャメカでディテールUP。

◀足の裏のモールドは ゲージを作って正確に。モールドパターンは Cボマーの設定画等より判別出来る。

入ったリブを削り落とし パテで裏打ちして削り込み丸みを増す。左右を接着する時には裏に補強の1ミリ板を貼る事。上下に厚いという点はこのカバー部分をスライドさせる事で解決する(図⑪)。軸になるプラ棒は曲がらないように気を付けてガッチリ接着しよう。ポリキャップを入れるプラパイプも切断面が斜めにならないように。ポリキャップは瞬着で固定する。本体の方は切りとばした部分を新造(図⑫)。2本の接続ピンの位置関係を確認しながら組んでほしい。まあこれは、定規で寸法計るより仮組みで確かめながら接着していく方が確実だよね。各々の追加パーツ(特にⒶとⒸ)はエッジをヤスるなどしてらしく仕上げよう。設定ではムーバブル・フレームという事になっている所だから。

レトーム部も目立つのでぜひ改造してほしいところ(図⑬)。円切りカッターの使い方がポイント。一度で切ろうとリキむと刃先が曲がって切れ込みがらせん状になっちゃうので ゆっくり何度も回しながら切る。積層したパーツは後で接着面がヒケると情けないので瞬着を使おう。ゴチャメカ部の流用パーツにはスカイウェーブの艦船装備セットがお徳(ちょっと高いけど)。

最後は砲身。縦横に走るモールドは削り落として真ちゅう線で作り替える。縦になる方は曲がるとみっともないので 予めスジ彫りを入れてガイドにすると良い。砲口付近のディテールは設定画を参考に。細くシャープにするとカッコいいんだけど折れ易くなるからねー。私も一度折ったのだよ 実は。

●バック・パック

ここはノズルの新造くらいのもの。バインダーや足にはさまれて他の部分はあんまり目立たないから そんなに手を加えなくてもいい。さてそのノズルは8ミリプラパイプからの工作。長さ5ミリに切ったプラパイプに0.3ミリプラ板をひと巻きし 削ってテーパーを付ける。内側も。キットのパーツはノズルの付く面を切り抜くんだけど まずノズルのモールドを削り落としてからの方が良い。二度手間のようだけど パーツを傷める危険が少なくなるのだ。新しく0.5ミリ板で底を作り ノズルを接着すればおしまい(図⑭)。

プロペラント・タンク

L字の接続部分を切り落とし3ミリプラ棒で新造。プラ棒は輪切りにしたのを貼り付けるのではなく 穴をあけて埋め込む。バインダーとの接続に真ちゅう線を使うのでしっかり固定するため。

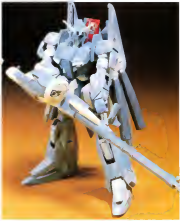
●フロント・スカート

キットのパーツを正面だけ残して切り、自作のパーツを貼り足す。原寸図があるよ。

●腹

後ろを5ミリカットし、面構成がはっきりするようヤスリで削り込む。下面がまったいらなのでパテを盛って3ミリほど下に長くする。注意するのは

▲素組みキットでスマートガンを構えるの図。これは比較用♪



▶そして遂に、改装後のこのplusスマートガンを構えるの図!! 各部のシェイプアップが心地良い♪

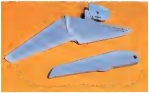
◀またまた終わらない。今度は塗装。まずグンゼのFSカラー、FS16308番を全体にスプレー。グレーは一番塗り易い色だから、気を付けて行えば初心者も簡単!!

◀そして遂に、同じくFS16306番に黒を混ぜてスプレー。[illegible] 0.2 [illegible] mmがベストだけど、通常の0.3mm口径でもモチロンOK。塗料はうすめて、慎重に吹く

▼問題のシール貼り。貼るべきシールは、台紙ごと余白を切り抜いてしまう。

▶失敗したら、あせらずにソルベックス（ペーパーセメント用溶剤、画材店で売ってます）ではがす。粘着力が強いから注意!!

▲別の大きめの台紙に貼り変えて、まず端の部分で正確な位置決め。そして台紙をはがして [illegible] 貼る。



◀塗装終了。パターンは、WRモード基本で現用航空機ロービジビリティ風ってな感じ

PAPER
CEMENT
SOLVENT

着脱の際、フロント・スカートに引っかからないようにする事。このへんの形状は図面にしづらいので写真から判断してほしいなっと。

●その他

バインダーや、首の後ろのゴチャメカは自分で使えそうなのを捜して作ってね。とっても説明しきれないので。バインダー部分に関して言えば、けっこういろんなパーツ（小人間セットとか）を切り貼りして使っていたりする。このへんのアレンジの仕方は、結局自分であれこれ試してみるしかないんじゃないかな。

●塗装

グンゼの306番と308番に、明度差がつくように306番に黒、308番に白をそれぞれ少量加え、大量のフラットベースを混ぜてブラシ塗装。胸はインディー・ブルー＋白。スタビレーターの翼はオレンジを少し混ぜれば良かった（と言うことで作例では混ぜてない）。白い部分はフラット・ホワイトの筆塗り。ムーバブル・フレームは自作のガンメタル。メタルカラー（アルミ）を放っておくと底に銀粉が沈殿するのでそれをすくい取って黒に混ぜるのだ。色に関してはそんなもの。

●シール

けっこう使えるのでひと安心。貼る前にまず余白を切り取る必要があるんだけど、これがちょっと大変。デザインカッターで慎重に慎重に。このシール、糊が超強力なので貼る時も注意深く。台紙からはがしていきなりキットの上に持って行ったらダメだよ。台紙の余白部分を切り取って、その上に一度移してからキットの方に持って行く。台紙からシールをちょっとはみ出させておいて、その部分でキットに仮止めしながら位置決めすると割と簡単に貼れる。万一ズレてしまった時は、無理にはがそうとせずソルベックス（溶剤の一種、画材店にアリ）のお世話になろう。自信がない人は、使わない文字を切って何度も練習した方がいいね。

●完成

全ての工作はこれでおしまい。それでは変形させてみよう。ギミックに関してはほとんど手を加えていないので元のキットと大体同じ。太もものビーム・カノンは一旦外さないと [illegible] のでそこだけ注意するように。

そういう事で前、後編に渡ったこの作例もようやくフィニッシュ。読者のみんながこの記事に触発されて改造を始めてくれれば、本当の意味での作例となり得る訳で、そこんとこよろしく。じゃ、がんばってね。

そして、次のページで
遂に完成を見るっ!!

TO BE
CONTINUED
NEXT PAGE!!

STAGE1
「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」
Zplus〜可変型

MODELER/
MASAHIRO ISE
伊勢昌弘
CORDINATE/
SUPREME UNIT

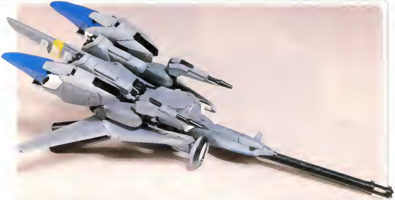
"MOBILE SUIT mode"

▲[illegible]

▲[illegible]

▲[illegible]

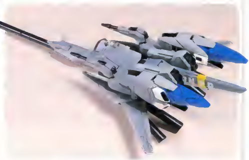
▶[illegible]



◀尾の農のモ [illegible] ーのテ ー [illegible]

▲▼変型モー[illegible]そで、の部分ある。正に見事なまでのWR[illegible]ト・プロポーション。主翼幅が細くなった事、テール・スタビレーターの形状修正された事が、よりいっそうそれを完璧な物としている。

▼レドーム形状、テール・スタビレーター基部、ウイ[illegible]の大きさ、大腿部ビーム・カノン側面形状も注目。



"WAVE RIDER mode"

ANAHEIM ELECTRONICS made
VARIABLE MOBILE-SUIT AND WAVE-RIDER SYSTEM

MSZ-006 CI

"VMsAWrs" Zplus

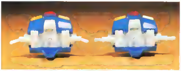
インジェクションキット最大の利点であり、そして最大の難関でもある「変形」を、肯定的にとらえて完成した完璧版Zplus C1。1/144というスケールを考えると、可変型としては究極のギミックとプロポーションの両立である。これ以上に固形態のプロポーションを望む人は、無可変として固定式で製作を進めた方が「完成」するだろう。又、先にも伊勢氏が文中で触れた様に、この「君しも～」作例の後に明確化したディテール、及びアップデイトされたディテールも存在する為、これを基本として各自のオリジナリティを加えていってほしい。TVフィルム用にデザインされたZガンダム誕生から4年半あまり、ここに来て2Dデザインとしても1/144サイズの3Dモデルとしても、実に洗練された物と成ったと言えるだろう。尚、MSモードに限定して作業を進める人の為には、MGOCK No1 ZplusディテールUPパーツセット(¥1,500)も用意されている。

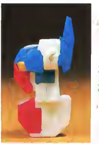
STAGE 2
「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」
SガンダムBst型

from s BANDAI
1:144 scale kit
Modeling by
Toshiaki HOSHINO
製作　文　星野利幸
作図　かきとはしめ

▶股間のブースター接続用スペーサーは　この位ボリュームUPしてやると　力強い。1㎜プラ板での工作だから　寸法を割り出すのは簡単。

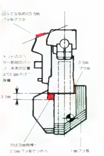
▼ヘルメットは接続部を切り欠いて　後頭部接続可能にしてやるとすごい便利。とにかくこのキット　フェイスを別仕様で[illegible]非常[illegible]！

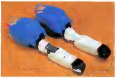




◀右が素組み　左が改造版。一目瞭然　肩の取り付け軸を後方に繰り返らせている。こうすると（特にBst型は）見映えが強くなる。

図1

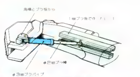


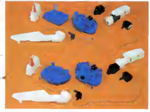


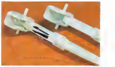
▲脚　脚の改造。脚はムーバブル　フレーム部を多少切り欠く事によってイカリ肩を再現可能（図②参照）。腕のディテールUPは写真の通り　スジ彫りの方向でユニット分割を再現出来るのは経験済み。

▼下がキットのままの分割　上が改造後の分割。こうすれば　各部が別進行で塗装可能　しかも組後（たとえばスミ入れの後）接着組み立ても可能である。

図3

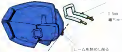






▲Bst型は　そのブースター　テール　スタビレーターを上方にはね上げた状態なので　基部がモロ見えになる。見映えを良くするアレンジとして　シリンダーを追加してある。

図2



可変型Zplusに続く「君にも～」第2弾は、SガンダムBst型（ブースター・ユニット装着型）// パートナーは、キット設計の元となるBst型をスクラッチした本人　星野利幸氏。工作法はこのシリーズのコンセプト「作る気になれば作れる」をベースに、「試したい人は試してみよう」的な型取り　注型なども交えて進行します。もちろん、この技法を使わなくとも　完成する事が出来るのは当然。それでは行ってみよう//

さて、やっぱり私の所へ回って来てしまいましたBst型です。これって結構　不思議な気分ではありますね何か。

●キットについて

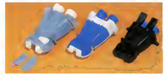
すごいボリュームのキットです。遂に1/144もここまで　というカンジかな？　ただ　以前私が作った物と比べるとブースター・ユニットが小さい。これ　Ex-Sには丁度良いと思うがBst型には気持ち小さい。金型の制約もあろうか　何はともあれこれが唯一最大の問題であり　逆にこいつのボリュームUP（又は小改造でいかにブースターを大きく見せるか）がキットをカッコ良く見せるためのポイントとなってくるでしょう。

●頭

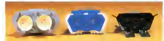
形状は非常に良いと思う。金型からの抜きの方向の関係でアゴがイマイチなので　アートナイフで削ったりして横から見て三角形の“Z系アゴ”にする。このアートナイフ（又はデザインナイフ　デザインカッター）という工具は刃先が細く良く切れるので　プラモ工作の際には非常に強力な武器となる。刃は切れなくなったらすぐ替えるくらいにムダ使いした方が作品はキレイになるし　切れない刃を無理して使うより安全である。私はオルファ社のモノを使っている。話がそれてしまったが顔面は彫刻刀の三角刀で彫りを深くしてやると良い。目はプラペーパーを目の形に切って貼ってみた。頭全体は後部フィンにアートナイフで切り欠きを彫ってやった。センサーとパーツ（C②）はパーツを切り離し　センサー部を金ヤスリ（目の細かい金属用あるいは模型用平ヤスリ）で削って小さく　かつシャープにしてやる。金ヤスリ工作のあとは耐水ペーパー（タミヤのフィニッシングペーパーと同類のヤツだね）で磨いてやることは言うまでもない。切り取ったパーツはこれも金ヤスリで細くシャープにして再装着。棒状のパーツはφ0.5mm真鍮線で作りなおす。センサー内カメラは凸部よりもひとまわり小さくプラペーパーを切って貼ってある。

●胴体

基本的にキットのパーツは完璧。上から見て肩の軸が斜めになっているのは　肩を後ろに反らせてカッコ良くするためである。軸は一度切って斜めに装着　この際軸はキットのランナーが使えるから大変便利。股間のブースター用スペーサーは図①の如くボリューム増しをする。作例では主にプラ板を使用しているが　別にプラ棒でもポリパテでも何でも良いわけで　要は最終的に形になれば良いのである。これはブースターのボリュームUPの時も同じ。別に作例と同じに作らなければならない　とか　作例と同じものを使わなければならない　なんてことはない



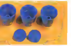
▲▼左からキャスト版(オリジナル原型) ボリュームUPしたキット 素組みキット。白く見える部分がプラ板によるボリュームUPだから そのボリュームUP部は一発でわかる。



▼本体との接続部 円型の紫色のパーツがガントーラのホイール。非常に便利なパーツだが 別にこれを使わなくとも このパーツの用途を理解していれば他の汎用パーツや同ボリュームのスクラッチパーツで良い訳。

▶ブースターの上部と下部の接続部で この様に折れ角が入る。この折れ角がBst型のポイント。

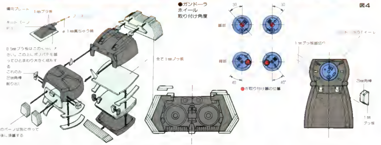
▼ボリュームUPした物を複製し 組みあげたブースターユニット。作例製作の時間削減の為の複製であり じっくりと張り込んで4基作ればいい訳。



▲ノズルのフチは薄く かつシャープに。左がキットそのまま 中央がアートナイフで削った物 右はしが耐水ペーパーで仕上げた物。内部パーツもアートナイフ等で4基の噴射口を彫り仕上げてやる。

◀ブースター ユニットの複製用シリコン型。シリコン ゴムは信越KE 12を使用。KE 17の方が量産(10~20個位)に適するが 扱い易さ(流動性)を考えれば KE 12の方が初心者向き(KE 12でも 10個位までは何も問題無い)。

▶脚部に装着されるブースター ユニットは 脚体をはさみ込む部分は切り欠きを作っている。本体とのフィット感を高める工作。


偏向プレート
1mmプラ板
キットパーツ F1
φ1mm真ちゅう線
0.5mmプラ板はこのくらい大きい。この上にポリパテを盛ってひとまわり大きく成形する
これのみ 2mm角棒 削り出し
全て1mmプラ板
このパーツは別に作って最後に接着する
●ガンドーラ ホイール 取り付け角度
30
30
背部
脚部
40
40°
●が取り付け部の位置
図4
1mmプラ板張切り
3mm角棒
1mm プラ板

わけで 模型誌を読む上で読者ちゃんの頭でよーく考えてほしいポイントである。実寸は目安 と考えていいと思う。また話がそれてしまった。この手のプラ板積層ボリュームUP改造はプラ板を大まかに切って接着 金ヤスリでゴリゴリ削って形をととのえ すきまをプラパテやポリパテで埋めてから金ヤスリや荒目の耐水ペーパー(#120~280ぐらい)でならしてやる。この後サーフェイサーや目の細かい耐水ペーパー(#320~1000)で表面仕上げをしてやれば良い。

●肩と腕

形状的にはほとんどキットのまま。左手の親指をプラ板を貼って太くしたり、サイドジャケットのフィンを0.5mmプラ板に替えたり といった小さな改造をしてある。肩は写真をよーく見てもらえばわかると思うが パーツの分割の仕方をキットとは変えてある。塗装を行なってから組み立てられるのでマスキングの手間がはぶける。また 肩の先の赤い羽根(C⑩)を削って薄くしたり 肩のフックを金属線(作例ではφ1.0mmアルミパイプ。肩側にφ0.5mmの穴をピンバイスであけ φ0.5mm真鍮線で接続)で作りなおしたりするとカッコ良い。(図②)

●テール・スタビレーター

これも形状はキットのまま。先端のアンテナをアルミパイプや真鍮線 0.5mmプラ板でシャープにしてやる。またスタビレーターの可動軸は切ってしまい 同位置に穴をあけて軸をあとから通せる様にしておくと塗装がラクである。また 裏面にはφ2mmプラ棒、φ3mmプラパイプを使用したシリンダー状のパーツを自作してみた。基部の方は真鍮線の軸による回転しかできないがスタビレーター内部の軸は軸自体がプラ板製のレールにそって移動できるようなシステムとなっているため、スタビレーター自身の動きをさまたげることなく可動することができる。(図③)

●ブースター・ユニット

こいつのボリュームUPは難しくはないが 結構メンドーである。4個あるから(メンドー)×4で大変だ。簡単に済ませたいヤツは下面のパーツ(E⑭)と偏向プレート(E①)のボリュームUPだけを行ない できればメインノズルを大きなものを流用してきて 背部 脚部とも正面から見て八の字になるようにブースターを取り付ければそれなりの効果はあげられるであろーと思う。ボリューム増しの作業はほとんどプラ板によるもの(図④)だが 曲面のライン修正 偏向プレートのボリュームUPにポリパテを使った。接続部のパーツはトラグナー・シリーズのガントーラのホイールを複製して2セット分使用(取付の向きに注意)。これはたまたま形状が都合よく利用出来たためで 別に無理してガントーラを購入する必要はない(これぱっか)。今回は時間の都合もあり 基本パーツを1セット分作り 4セット分型取り複製した。スクラッチの練習をしたい 予算が足りない なんて人はガンバって4個分作業してください。これはあくまでも模型誌の作例的展開だから。ノズルはキットのものをフチを薄くして使用。アートナイフで内側のカドをそぐようにして削ってから耐水ペーパーで仕上げる。もし手元にマクロスシリーズのケルカリアのノズルがあるラッキーな野郎は型取りして使用するのがベストだ。(憶えてると思うが 以前のスクラッチではコレを使ったワケ。)4本付くビーム・カノンは基本的にキットのままだが 取付部分を四角く削り込んでフレームらしくした。

▲テール・スタビレーターに装着される小型タンクはこの様なカタチで処理した。製作法は図5参照。

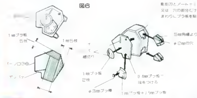
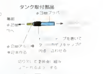
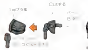
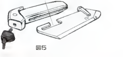


図6
1mmプラ板
5枚
1mm5枚
細切り
ポリパテ
1mmプラ板
2枚
φ3mmプラ棒
0.4mmプラ板
段をつける
彫刻刀とアートナイフで彫る
又は穴の部分だけ残して
まわりにプラ板を貼って作る
5mm角棒より
φ2mmの穴


タンク取付部品
φ3mmプラパイプ
基部
φ2mm
φ2mmアルミ線
2本作る
テープを巻いて
キャップの
内径と合わせる
切り欠いて連結棒に組み
込まれるようにする

▶同パック＋プロペラント・タンクを装着したところ。タンクは1/100αアジールの物を使用しているキットのパーツ


Cutする
1mmプラ板
角度を変えて接着



▲そして今回の一番の難関・大型ビーム・スマートガン。下がモデルキット付属の通常型。ディテールやスマートガンアップディテールも[illegible]

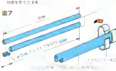
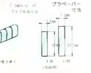


図7
95mm
φ5mmプラパイプ半切り 80mm
1mm程度のスキマをあける
ペーパーを2巻き巻く


プラペーパー
寸法
7.5mm
2.5mm
47mm
53.5mm
1枚
11枚
（先端用）

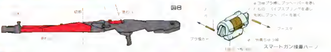
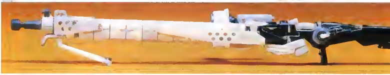


図8
切断
φ3mmプラ棒にプラペーパーを巻いたもの パイプスプリングを通し
先端にプラペーパーを巻く
ブースター
プラ板カット
真ちゅう線
スマートガン接着パーツ



●ブースターの型取りについて

[illegible]は手順を追って写真を入れればいいのだが、ページが無いので今回は文章にて説明。よりよく理解したい人は後述の本を（たとえ一冊でも）同時に読むことをお勧めする。

ブースター本体は両面取り。型が2分割になっている形式のことだ。原型上面を上にして油粘土に押しつけ、つまようじの先などで粘土をつめて原型とのすき間を丁寧に埋める。この粘土部分はあとでもう片面の型に置き換わるから、型が完成してからパーツを抜く時のことを考えて、どこまで粘土に埋めるかよく考えること。次に型の外枠を大きなたんざく型に切ったプラ板を粘土に埋め込むようにして組む。プラ板どうしは瞬間接着剤と硬化促進剤でシリコンのもれが無いようにしっかり接着。シリコンを流し込んで硬化すれば型の半面はできた。硬化後、枠と粘土を取り（粘土はキレイに取り除くこと）もう半面を作るために再び外枠を組む。その前に新たに作るもう半面の型との接着を避けるために、先に作った半面のシリコン部分にバリアーコートを塗る。それからシリコンを流し込み、硬化後原型をはずして、キャスト流し込み用と空気抜き用の溝を三角ノミやアートナイフで彫る。こうしてできた二つの型を合わせて輪ゴム等で止め、無発泡ウレタン（通称キャスト）を流し込んで型取りする。成型品に大きな気泡が入るようであれば、その部分に空気抜きの溝を追加する。他のパーツについては片面が平らなので片面取りで十分であった（写真参照）。粘土のかわりに平らな面をプラ板に両面テープで固定して、両面取りで最初の半面目を作った工程と同じだ。主型は型の上からキャストをたらすようにしてやればよい（タコ焼と同じね）。型取ったパーツは平らになるべき面が表面張力で盛り上がるが、ヤスリで修正すれば済む。

最近ではかなり普及した技術とはいえ、やはりシリコンやキャストは高価であるから、最初はシリコンとキャストがセットになった初心者用のミニセットを購入して、小さな簡単なものから試してみるのが良いだろう。

〔参考〕

- ● [illegible]ラブNo.36
- ● [illegible]FFワークブック3½
- ● モデルグラフィックスVol.23・24（86 9・10月号）
- ● モデルグラフィックス別冊 [illegible]大百科ハンドブック

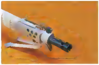
※「〜OFF〜」と「ひげさん〜」は他のテクニックについても大変参考になるので是非一読されたし。

偏向プレートを複製した後に追加した小さなヒラヒラは、0.5mmプラ板にφ0.3mm真鍮線を補強のために芯を通して接着したもの。

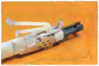
●サブ・バック＋
プロペラント・タンク

テール・スタビレーターの下に付くおまけのパック、バック(?)。これ、実は（この実はというのがクセ者）ノズルは付かないのが正解、という事らしい。ここは増加プロペラント・タンク接続部という解釈を最新稿としている、との事なので、画稿を描いてもらってそのとおり作ってみた。このあたり、一応スタッフ側の設定を最優先事項にしているが（だって一応コレ、ムック的な作例だものね）別に気にしない人は気にしないでいいと思う。そのままでもノズル位は何とかしたい。

タンク自体はαアジールの物。ディテールを削り取って使用した。タンク基部はキットのバーニア（α用）のノズルと取付ピンを削り、上下を逆さにしてプラ板とポリパテで大きくする。側面のディテールやフレーム部はプラ板・プラ棒より削り出したもの（図8）。

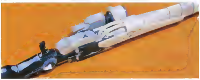


▲銃口ディテール。側面[illegible]す[illegible]レート は0.3mmアルミ板（穴はφ2mm）つない[illegible]ある上部の凸起線はφ1mm。先端銃口はキットのパーツで　白く見える部分は0.27mmプラペーパーを巻いてある。



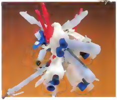
▲銃口下面ディテール。銀色のフック状のパーツはφ2mmのアルミ線。ハイゼット（2輌）は　構造体φ2mmプラ棒　ディテールもプラ板細工。銃身はプラ板巻き巻き　巻いて巻いてー(○点)　である。

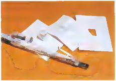
▼下面ディテール。本体との接続クランクはポリパテ&プラ板で設定画に近づける。銃身側面の穴あき板（穴φ2mm）は1mmプラ板から　下面を削りこし[illegible]し部は1mm板をヒート[illegible]

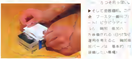


▲[illegible]ー下[illegible]けろ[illegible]コー[illegible]クかみ[illegible]ンスも良[illegible]かつぞれっぽい。

▶そして塗装編啊。この後　ブースター側面プレート! ビラビラディテール　胸部　増加パーツが装備される（Bst型の運用を考えると　胸部増加パーツは　基本的　は装備したい部隊）





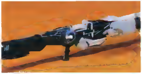


▲参考まで　ヒートプレス加工方法説明。ある程度やわらかくなるまで熱したプラ板（この程度のサイズなら100円ライターでも充分）を雌型と　っしょに雄型に押さえつける。ある程度慣れてくれば　面白い程カ[illegible]せ来るよう　なる。

▲側面穴あき板の下面補わ[illegible]パーツのヒートプレス加工例。スマー[illegible]右からプレス用雌型　プレスし[illegible]ツをキレイに絞る為の雄型。

▶[illegible]サー部分周辺ディテール。センサー先端はプラペーパー巻き直でボリュームUP　付基部はボ[illegible]でボリュームUP　グリップ上部のノ[illegible]な円状のパーツは　αアゾ[illegible]ルのパーツを輪切りにして接着。その上部　パイプはグラスチューブ（φ4mm）に交換　その他白く見える部分は基本的にプラ板&プラ棒加工

◀　各部は一見にしかず　で　原寸写真　これも大きいワケ!! 手元のキットを重ねてみよ



●Aパーツ主翼ユニット

肩口に取り付けられる羽根（Aパーツ主翼ユニット）は図①参照。完成後主翼をスライトさせると塗装がはげる危険性があるので　今回は固定式にしている。

●連射式スマートガン

キットのスマートガンをディテールUPするよりも楽な改造でできるスマートガンのハズだったのが　実は大変な工作になってしまった。銃身の断面が円形な分だけノーマル型の方が楽かもしれない。キットのパーツは銃口部と後半分を使用。切断する部分は写真を参照。銃身はφ5mmプラパイプ2本を芯にプラペーパーを巻いて作る(図②)。なお　この作例ではSガンダム本体を含めプラペーパーは全て0.27mm厚を使用。こうしてできた銃身に銃口と後半部（このパーツの前端はキットでは前下りになっているが　設定では上下面が平行なのでポリパテで修正した。ま[illegible]側面の丸いディテールにはαアゾールのノズルパーツ⑩を輪切りにして薄く削ったものをかぶせてある）を接着。銃口部と銃身の間には長さ4mmのφ5mmプラパイプ輪切りをはさんで接着する。側面の板は約0.3mmのアルミ板を曲げたもの。中央は1mmプラ板で下の曲がった板は1mmプラ板をヒートプレスして作った。取付位置や穴の位置　細部は原寸写真を参考にされたい。銃口下フックはφ2mmアルミ線。支持架はφ2mmプラ棒にプラ板とプラペーパーでディテールを付けている。センサーはパーツB⑲にプラペーパーを巻いたり　B⑲後部をポリパテで大きくしたりでボリュームUP。各動力パイプにはグラスチューブを使用。ブースターとの接続パーツは太めのモビルスプリングにプラ板でディテールを付けたもの。アルミ板は日曜大工店か鉄道模型を扱っている模型店にて　グラスチューブはエレクトロニクス関係のパーツを扱っている店で入手できると思う。

●塗装

国士無双のガンダムモデラー　伊勢氏のEx-Sがガンダム色なので　つづけざまに同じ塗装が載ってもいまひとつ面白味に欠けるためブルー系の迷彩塗装になった。濃い青は青15号（Mrカラー⑤）グレーは白3に対してガルグレー1の割合の混色　境界はエアスペリオティブルー(同㉔)。ブースターとスマートガンはミッドナイトブルー(同⑳)　アクセントカラーの白はつや有り白　黄色は黄橙色(同⑤)　ムーバブル・フレームは黒+銀のつや消し。スミ入れはエナメルの黒+白のつや消しをガンダム本体に　レッドブラウンをブースターとスマートガン　本体にもサビが流れた感じに一部使用した。黄色部分にはオレンジ+レッドブラウンを流してみた。マーキングはZプラスのシールより流用。首のVMsAWrsは0.1mmの耐水性極細ペンにて書いた。

●かっこいいぞ

以前作ったキャスト版（P137参照）と並べてみると　キャスト版の方が各部ボリュームバランスは正しいはずなのにキット改造の方がはるかにカッコ良い。やはりインジェクション・キットというのは偉大であると　しみじみ感じてしまった。皆もセンチネル・シリーズのプラモを買って作るように。ミニ四駆なんかに負けるなっ!!（←おおわらい）

もちろん、次の
ページをめくれば
完成してる訳だ、
これがっ!!

TO BE
CONTINUED
NEXT PAGE !!

STAGE 2
「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」
Sガンダム Bts型

MODELER/
TOSHIAKI HOSHINO
星野利章
CORDINATE/
SPREME UNIT

ANAHEIM ELECTRONICS made TRANSFORMABLE MOBILE-SUIT
"VMsAWrs"SUPERIOR GUNDAM [Bst] VERSION

MSA-0011[Bst]

"S"GUNDAM plus BOOSTER UNIT

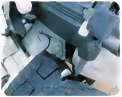
こ[illegible]I型に続いて Bst型（ブースター・ユニット装備型）Sガンダム"完璧版"もロールアウト。次頁より始まる伊勢氏作のS→Ex Sよりも モデラー個人としての個性を多少前面に出してもらった作例であり 基本となるSガンダム本体のディテールUPは 伊勢氏の物と併用してもらえば正に"完璧"である。塗装はあえて「MS形態のみを前提として映える」カラーリングを考え 米海軍機（ヘルキャット等）に見られるブルー・ホワイト系による迷彩塗装を施してみた。[illegible]った意味の迷彩か という事よりも [illegible]しさ を強調した塗装であり テール・[illegible]ター等もそれに倣う。

又 ビーム・スマートガン接続コネクターはかとき氏によるラフ・デザイン案を星野氏が自由度が高まる様にアレンジした物。ブースター・ユニットの偏向プレートのディテールなども見逃せないポイントだろう。

▲Bst型リア・ビュー。偏向プレートのディテールがよりスケール感を増す。プロペラント・タンクの迫力がスゴイ。

◀Bst型サイド・ビュー。元々側面がその魅力・迫力を伝え難い角度であるが スマートガンのボリュームUP&プロペラント・タンクの設置によって その魅力・迫力が倍増されている。

▼テール・スタビレーター基部周辺ディテール。シリンダーを追加している事がよくわかる。



◀タビレーター下のI型スラスター、胸部カバーはここまでハッキリと見える。ぜひともディテールを追加してほしいポイントのひとつ
▶不気味なまでの威圧感をかもし出すフロントからのショット。重厚かつストイックな魅力?
▼今回のポイントのひとつ、連射型ビームスマートガン。白S本体に負けない位のボリュームが力強い

STAGE 3

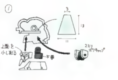
「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」

S&Ex-Sガンダム

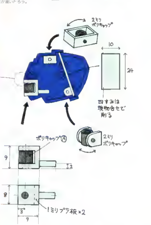
from a BANDAI 1/144scale kit
Modeling by Masahiro ISE

製作・文／伊勢昌弘

◀頭と頭部は切り離し ポリキャップ（WAVE製内径∅2㎜）を仕込む。こっすれば頭の上下運動も可動として加わる。伊勢氏はフェイスとヘルメットを一体としているが ビギナー等はカッターで傷つけたり細かい塗装で失敗しない為にも Bst型で星野氏が行なっている別パーツ造形工作をとった方が良いだろう。

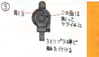


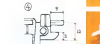
◀外観は大差無いものの内部は大改造の胸ブロック。写真をよく見ると一発で理解出来るが まず肩口に腕と別にポリキャップを内蔵し肩ブロックごと前後運動を可能としている。襟上面のAパーツ主翼部ポリキャップは 主翼の左右運動を加えているのがわかる。修正した上腕部形状にもチェック//



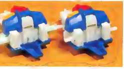
▼ポリキャップ内蔵が楽く機能出来るショット。又 腕はユニットごとに取り外し可能とし 塗装時の作業容易化を計っている。肩口スラスターは開口し プラ板で裏打ち。

▼左が改造版 右が素組み。Aパーツ主翼取付ムーバブル フレームが 大きく開口されているのがわかる。これは左右スイングの為の工作。





▶胸ブロックと本体との接続方法を変えた為に 当然ながら接続軸本体も新規工作してやる。胸は前後スイング可なので 星野氏のBst型作例のように後方に反らして軸を接続する必要は無い。



▼フロント スカート（と言うか まあ それに該当するモノ）はキットとプラ板＋パテで裏打ち。初歩的だけど こーいうのが大事。

そして遂に主役Sガンダムの「君にも〜」ガスタート// Sガンダムのキットについては星氏のレビュー（P170参照）で色々チェックしましたが、とにかく、ちょっといじればとりあえずは満足感が得られる好キットです。ただ、何と言ってもこのSガンダムは“模型化を前提としてデザインされた究極のガンダム”ですから、メーカーの再現し切れないポイントまでも、あえてデザインの段階で盛り込んでいるポイントが数多くあります。その端的な例としては、もちろんGクルーザー・モードであり3体分離形態等のいわゆる「変態」なのは当然ですが、それ以外にも、3Dを前提（それも1/144のプラモデル）とした可動のクリアランスやディテール・バランス等、事細かく「ここはこうなるからあえてこうしておいた」的な説明を聞き、そして描き始めればそれだけで一冊本が作れてしまう訳です。この完璧版では、メーカー側が価格設定や金型からくる制約、対称年令や作り易さ、結論から言えば商品 として成立させる為に再現されていない箇所をも、明確化しつつ展開します。言ってしまえば、“映像媒体を持たない模型先行型ガンダムを企画・成立させる為には、見えない設定がこれだけバックボーンとして必要である”という、商業ベースでのシステムと構造が見える人には見える筈です。それではSガンダム・Ex-Sガンダムの換装可能完璧版、スタート///

あ もうこれは皆勤賞ものだわ。みんなほめてくれっっ。ところでこの作例は 着脱可能の増加パーツによるEx-S仕様という恐ろしくもリッチな内容なので心して読むように。

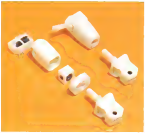
●下準備及びキットに関する一考察

星クンの作例（P136参照）を見れば解るように 数箇所いじるだけで数段出来が良くなるという、ある意味では実にありがたい、一方ちまちまと手を加えている私は何なんだ!?みたいな。ほとんどのパーツが少々手を加えるだけで使えるという点を見逃しちゃいけない。やっぱり新造するより修正で済めばその方が楽だもの。前回のZplusと比較しても作業量に大きな差が無いから Sガンダムの場合“第一印象で損してるキット”というのが結論かな。

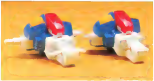
さて キットはひとまず置いて 改造に必要な材料の方を。今回はWAVEのポリキャップを多量に使用。一セット120円と安いのは有難いんだけど地方在住の方は入手困難とか、そういう難があるかもしれない。関節の軸に2ミリの真ちゅう線と、Ex-Sのキットも。 キットを2つも使ってしまう訳だけど 増加パーツの工作は本体とは全く別に行うので 2400円も出せないって人は ノーマル・タイプの参考として読んでねっ。

●頭

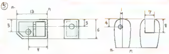
ディテール的には星クンのと大して違わないんで書く事が無いぞ。とりあえずポリキャップ（WAVEの2ミリ径）を仕込む。ヘルメット部の内側に1ミ



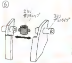
◀今回のスペシャル　ムーバブル　フレーム接続による股部ブロックを完全再現//上から順に見ていくと　まず本体と大腿部を接続するムーバブル　フレーム（ポリキャップ2個内蔵　大腿部の前後左右可動がこれで再現！大腿部ヒザ下パーツを接続　及びロールを与える為のポリキャップ　ブロック　次がヒザ下パーツをキチッと固定し尚かつ大腿部延長にもなるスペーサー　そして最後がヒザパーツ。どひー//



▲股関節に前後及び左右ロールが入った為　接着部分は角度不問。瞬着でしっかりがっちりと接続してやろう。



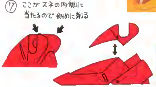
◀これもスペシャル　部でも延長//　カット位置は写真参照。これはEx-S用増加パーツを脱着可にする為の工作。大腿部から変えちゃえ/と言う人は　何もここまでやるこたぁない。



▲そして　Ex-S用増加パーツ群のみを複製　装着　てみたの図。バッチリとフィット//　（黒いのはテストショットの為ね 当然。）設計担当の高橋さんは「図面上では3㎜脚を延ばしました」と言ってたので　成程　延長が必要な訳。

▶ヒザのユニット（ビーム・サーベル内蔵）は　別パーツ化。これは言わずもがな　Ex-S用リフレクター　インコム　ユニットと交換可能にする為。ヒザのユニットは接続方法はもちろん　モールドも変更（というかディテールUP）されているので要チェック。

▲足首はまず上下で一部カット。（ペイント色で　白とムーバブル　フレーム色塗り分け部分で/）下半分はプラキャストやポリパテ等で裏打ち　写真の様にパーツが透けて裏打ちしたマテリアルが顔を出す位まで削る。又　左右パーツを接着面で1㎜削り上下パーツを再接続。



◀足の裏。こんなにも幅ツメする訳//

リプラ板で仕切りを入れて　そこに顔とポリキャップを付ける（図①）。首は内側にポリパテを詰めて　プラ棒の軸を立てる。前の方で側面を削り込んで幅を狭くすると左右の可動範囲が広くなってよいよ。頭部側面のインテークは　人によってはフィンの厚みが気になると思う。これは削り込むより0.3ミリプラ板で作り直す方が簡単に仕上がる。ただし ピッタリの大きさに切り出して貼り付けようとするとほぼ確実に失敗するので　大きめに切ったのを瞬着でしっかり貼ってから、デザインカッターで少しずつ切り落としていくのが正解。3枚等間隔に仕上げるには中央のを一番最初に貼るといい。又、インコムを一旦切り離し　ちょんまげ部分を少し削って　元の位置より1ミリ後ろで再接着。センサー部も1ミリ後退。かなり微妙な工作なので変化が解るかな？

●肩

外から見ると大して変化無いけど実は大工事。腕とは別にポリキャップを入れて　肩自体に可動軸を2つ増やしてある。サイド・ジャケットと主翼ユニットを受けるポリキャップはWAVEの2ミリ径の物に交換。インナー・ユニットも塗装後に組み込めると便利なので取付ピンは削って　肩ブロック内側に仕切り板を入れておく（図②）。このあたり現物合わせの工作が多くて細かい寸法が出せないんだよね　。でも決して特殊な技術や工具を用いている訳ではないので　写真と手元のパーツをよーく見比べて工作を進めてほしい。最後になったけど外側に付くインテーク（スラスターかな？）は例によって開口してしまう。Zplusの足の時と基本的に同じ方法である。

●腕

Zplusの方が確かに出来が良いけれ、いくぶん小さめだし、さらに1000円の出費ってのは痛いよなあ。キットのパーツも削り込んでディテール・アップすればそれなりに良くなるから心配しない事。とりあえず肩ブロックの改造に合わせて手を加える（図③）。肩関節部は図のように削ることで肩ブロック内で前後にスイング出来る様になる。この腕にもポリキャップⒶを仕込んでおくと　可動部の確実性が増すし塗装も楽になる。

●胴

肩ブロックに改造を施したので当然軸の付け位置も変わる（図④）。接着面のど真ん中にドリルで穴をあける事になるので裏にプラ板の補強を入れるのを忘れないように。最低2ミリはほしいところ。肩だけでなく股関節部分も忘れずに。他には、のど元の黄色い部分を前下がりに削るのと、フンドシ部の左右の張り出しをプラ板とパテで裏打ちするぐらい。

●太もも

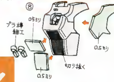
㊙の人が「ムーバブル・フレーム構造を再現してくれるとうれしいんだけど」とか言ってくれちゃうもんだから　もう七転八倒。6×8×13の中に可動軸を2つとその為のポリキャップ2個を仕込むという荒技を　何とか成しとげたのはいいとして果たしてこれが「君

◀左がノーマルの胸部増加パーツ、右が差し替えなしで脱着可能とした同パーツ。現物合わせの作業だが、割と楽に出来る。（図⑧⑨参照）

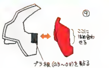
▶腹部増加パーツも、もちろん脱着式に。右から、標準型、Ex-S用、そして脱着式Ex-S用。ポリキャップ内側が見える！

◀腹部増加パーツをセットして、素組みEx-Sキットと比較。取り付けピンの位置などがよくわかる。Ex-Sのみ作る人でも、このピンなどはディテールUP参考にしてほしい。（図⑪参照）

⑧



⑨

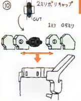


▶腹部ムーバブル・フレームには内径2㎜のポリキャップを内蔵し、ビーム・スマートガン接続クランクをガッチリと固定出来る。ここまでやれば完璧。（図⑩参照）

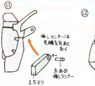
▼左が改造後のリフレクター・インコム・ユニット。リフレクター・インコムの大型化は最低限、必須工作と言える。先端のボリュームUPは、多少めんどうだがやれば必ずそれだけの効果はある改造。（図⑫⑬参照）

▼胸・腹部増加パーツを装着したところ。やはり、下に本物のパーツがあると、その雰囲気のらしさが断然違う!!

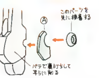
⑩



⑪



⑫

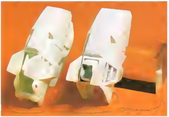


にもできる」であろうか？　うーん。とりあえず無駄にしていいポリキャップのある人は、プラ板細工の部分から始めてみよう。（各自が自分の技量に合わせてアレンジすればいいんだよね、お手本を。「あ」）まずは図⑩。股関節に相当する部分がこれ。外寸をきちんと計って弁当箱状に組み上げたら、軸穴とポリキャップの穴が一致するようポリキャップを削り、軸を刺してみて斜めになっていないかよく確かめる。それが出来たらポリキャップを瞬着で仮止めして、スキ間にポリパテを詰めてしまう。あとは表面を平らにヤスってフタをすれば完成、と言うのは簡単。しかもここまで出来てまだ半分。次は太もものパーツの切開手術である。まず内側にある、ポリキャップ受けのモールドを根こそぎ削り落とす。これは決して手を抜いてはいけない。次に瞬着で左右のパーツを仮止め（と言ってもかなり丈夫に）し、レザーソーでムーバブル・フレームのモールドに沿って切り込みを入れる。最終的には切り欠き部分は幅7ミリ高さ8ミリにする。可動軸の通る穴は接着面からちょっとずれるけれど、やはり裏に補強のプラ板を入れた方がいいと思う。もう一方の股関節の軸は、胴体側の元の位置より1ミリ上に取り付ける。こっちの軸には真ちゅう線を使わないと強度的に耐えられない。さて、太ももの工作はまだ続く。ひざの部分で上下に切り離し、横ロールの可動を入れるついでに4ミリ延長。可動部には3ミリ径のポリキャップを仕込んで―というのは写真で見れば一目瞭然なのでこれ以上の説明はナシ。

●すね

何とここで2ミリの延長を行ってしまった。でもこれは、Ex-S用増加パーツを着脱式にする為なので、それをやらない人は無視した方が良いよ。まず切り離すのは写真の位置がベスト。再接着後の整形時にラインをつなげやすいから。レザーソーで両断し、断面には軽くヤスリをかけておく。切断したパーツは片方に裏から補強のプラ板を貼って行く。延長分も含めて両方に充分な接着面が取れるよう1センチぐらいあるといい。また内側の段差に合わせて何枚かに分けて貼っていく。それが出来たら延長分の幅に切ったプラ板を表面から貼り足して、最後に切り離したパーツの片割れを接着する。この後表面を滑らかに整形するのも大変だからがんばって。さてEx-Sにするとなればひざのパーツも交換する必要があるので、接続方法も変更しなくてはならない。キットではひざパーツにポリキャップが入りすねに軸が付いているので、それを逆にする。使うポリキャップはWAVEの2ミリの物。すねのパーツの内側から軸のモートを削り落とし、3ミリ径の穴をあける。そして左右からプラパイプを差し込み、ポリキャップをはさむように位置を決める。プラパイプの穴は最後にプラ棒で埋めればOK（図⑫）。一方のひざパーツはポリキャップの入っていた部分を切り欠いてプラ棒の軸を立てる。これで交換可能になったうえ、塗装も楽に出来て言うことなし。あと残ったのはカクいという点だけ。パテで裏打ちして削り込むだけなんだけど、正面のアーマーが二重になっている部分はヤ

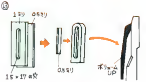
▲胸部増加パーツを取り外し式にする為には左右での分割が必要。もちろん、ポリキャップを内蔵してやる事により、スムースに着脱出来る。（図⑬⑮参照）

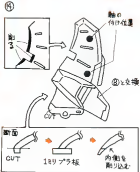


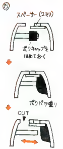
▼カカと付近のスラスター、アフターバーナーはシャープカット、この位置まで改造する。胸部増加パーツ自体のスペーサーも（左右幅でボリュームUP）よくわかるショット。

▲このようにしてパーツを装着。ポリキャップ、つき出しピンがよくわかるであろう。

▶リフレクター・インコム・ユニット、胸部増加パーツ、大腿部ビームカノン、以上改修パーツ3点を全て装着した脚部。かなりバランスの良い物となった。







スリも入らないので、上になっている方を一担切り離した方が楽だと思う。プラがそんなに厚くないので、分割線に沿って慎重にカッターの刃を入れていくと、4回目ぐらいできれいに切り取る事が出来る。後でズレないで接着できるようにプラ板の細切りをガイドとして貼っておけば安心。そうそう、ふくらはぎの可変ノズルは先端を薄く削り込んでおくとカッコ良い。

●足首

ここはやっぱり幅ツメしたい。まずパーツを上下に2分割する。スネの時と同じようにカッターで切れこみを入れて慎重に。分割ラインは図⑦のように。こうすればポリキャップのクリアランスも心配しなくていい。下半分はキャスト（やっぱりキャストが使い易い）等で裏打ちし、接着面で1ミリさらに両側面を各1ミリ（特に後ろを重点的に）削り込む。作例のように裏打ちした材料がむき出しになるまで削ればベスト。荒目の金ヤスリがあれば楽勝だけどさ。幅ツメが終ったら上下を再び合体させる前に、オモリを詰める。これはインジェクションと言えども背中のブースター・ユニットが重く、テール・ヘビーになってしまう為。それからいくらオモリを入れても関節がゆるいと何にもならないので注意する事。で、オモリが入ったら今度こそ上下を合体させて終了となるのであった。

●胸部増加パーツ

まず内側の出張りをきれいに削り取る。次に正面の下の2面を切り抜き0.5ミリプラ板を貼る。ここに付くシーカーは3ミリ丸棒と2ミリ角棒で作り直す。側面は形抜きの関係上モールドが貧弱だし、全体のボリュームもいまいちなので上半分に0.5ミリプラ板を貼って整形する（図⑬）。ここまで出来たら実際に装着して、ぴったりフィットするまで削り込んだりプラ板貼り足したりする。これはもう現物合わせの工作だから説明は無意味。ボディへの固定方法は図⑮。はめたはいいが外せない、なんて事の無いように角を斜めにそぎ落としておく。面倒臭いなら、プラの弾力でコクピット・ブロックをはさみつけるようにするだけでも充分だと思う。

●Bパーツ・コクピット保護用増加装甲（な、長い）

このパーツも余分なモールドを削り落とす。固定用アーム部分は折らないように注意しながら薄く削る。プラ板で作り直せば簡単だけど、後でスマートガンを接続するので強度的に安心できる方を選んだ。で、問題のムーバブル・フレーム部は図⑭。何しろ小さいので大変。ポリキャップは短く切りつめて、なるべく小さいスペースに収める。プラ板で左右からはさみ込んで、正面部分は軸が入るように2ミリの幅だけ残してフタをする。次は接続部分。Ⓑの左右の翼状の張り出しを下からはさむようにプラ板を貼り、伸しランナーのピンを付ける（図⑭）。一方ボディ側にはピンを受ける穴を開け、プラ板の小片を貼ってガイドにする。

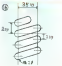
●リフレクター・インコム・ユニット

脚への接続部は先月号と同様の改造を施す。インコムとそのカバー部分はパテで裏打ちしたあとモールドを削り落とし、一旦平面にしてしまう。リフレクター・インコムのモールドは、直

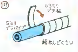
◀クランプ付近の円筒状パーツは　半球状の物をヒートプレスで輪切りにし　接着。これがポイント　あとは汎用パーツでディテールアップ。

▶伊勢氏はパンチングプレートを作わず　根性でスリット穴あけ！（藤氏によるパンチング～作例はP170参照）スリットのみならずその他のディテールUPも　もちろん要チェック。（図⑰の参照）

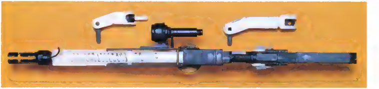
⑯



⑰

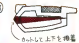


▼再び百聞は一見にしかず　ビーム・スマートガンの伝接続クランク（左がEx-S用　右がノーマル用）原寸写真！　各自手元にあるキットを掘り出して来て実際比べてみるコト。



▲左から ノーマル用クランク Ex-S用クランク キット付属のクランク。ノーマル用には　中間で回転軸も加えてやる。

⑱



▼ブースター・ユニットは　最少限のディテールUPにとどめている。これはテールヘビー化をなるたけ防ぐ為で　完全固定などにする人や　つっかえ棒を気にしない人は手の入れがいがあるパーツ。（「デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ」等が資料になる）

▶左大腿部ムーバルブ・フレームに接続される　エネルギー供給用サポート・ユニット。自由度を高める為の延長ギミック　上下幅ツメ図⑪参照　そしてグリップ部のディテールUPを施してある。根性のある人は　グリップ部を開閉選択式してやるとよいだろう。最初のスクラッチ作品はそうだったんだよ

▶ビームカノンは　軸の付け位置を90°変えてある。気にならない人は気にしなくても良い工作ではある。

径7ミリ高さ2.5ミリ。適当なパーツが無い場合　5ミリプラパイプに0.5ミリプラ板を2巻きした物から削り出す。カバー部分の段差は0.5ミリプラ板を貼って再現（図⑬）。全体の形状は単なる先細りから　少々ボリュームアップしてやるのが今風　と言うか何と言うか。「デザイナーズグラフィックス・シリーズ」を参考にしよう。先端のセンサー部はプラ板を切り貼りして作り　それを埋め込むようにパテを盛って整形していく（図⑬）。

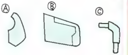
●胸部増加パーツ

ここはほとんど現物合わせの工作なので　何度も仮組みを繰り返す必要がある。しかし特殊な技術等は用いていないので 根性さえあれば出来る、というレベルの工作である。まずパーツから　増加パーツ部分を切り取って図⑦のように加工する。あとは仮組みしながら合いをチェック。このパーツは左右を接着してしまうと着脱できないので分割式にする（図⑭）。まず元のままだと幅が足りないので　片側のパーツに2ミリ幅のスペーサーを貼り足し　反対側のパーツには軸を2本立てる。この軸は互いに平行でなければならない すねに干渉してもいけない。また強度も必要なので内側には補強の1ミリ板を貼ったうえで穴を貫通させて接着する。この軸にポリキャップをはめて左右を接着し、ポリパテを盛ってポリキャップを固定してしまう。増加パーツは後面に縦に2本のスジボリが入るのでその一方を分割線にすればよい。後面に付くノズルは位置が奥すぎるので少し手前に出す。左右のフィンは大きめに作り直したけど　それをやったのが納品の前々日だったので途中写真の段階ではキットのまま。気まずい。

●ビーム・スマートガン

最重要ポイントのひとつ。完成後の見映えという点では一番なので他はともかくここだけは必ず作るように。スリットの寸法は図⑯。穴の位置がバラバラだとみっともないので細心の注意を払って正確に開ける。パンチングプレートを買ってもいいけど　これだけのためにわざわざってのもねえ。（パンチングプレートの方が　初心者は確実だけどね。「あ」）とりあえずピンバイスとデザインカッターでちまちまと刻む。後で銃身に巻き付けるのでプラペーパーを使おう。銃身は径6ミリ位が良いけれど適当な物が無い時は　5ミリのプラパイプに0.3ミリプラ板を巻き付けて太くして使う（図⑰）。クランクのパーツはキットのが使えないので自作。ノーマルとEx-Sの2タイプ必要だから面倒臭いな。原寸写真が載るはずなので寸法に関してはそっちを参考にしてほしい。可動部にはWAVEの2ミリ径ポリキャップを仕込んでいて　それを1ミリプラ板で囲んだので太さは6ミリ×6ミリになっている。可動軸がなるべく多くなるよう工作して Ex-S用の方は思い通りに動くように出来たけれど　ノーマル用はいまいち。サポート・ユニットも付けて2点で固定されるのでどうしても自由度は低くなってしまう。サポート・ユニットの真ん中にも　ポリキャップで2軸の可動を付け加えると良くなるかも知れない。ちなみにサポート・ユニットの白い部分は上下の幅ツメをしてある（図⑪）。

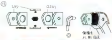
原寸図

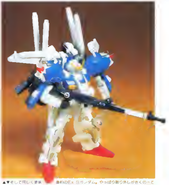


Ⓐ 0.5ミリ（4枚）
Ⓑ 1ミリ （4枚）
Ⓒ 軸2ミリ丸棒、本体2.5ミリ厚（2個）

◀Aパーツ主翼ユニットはムーバブル フレームを完全再現。小さいのでかなりめんどうたが これたと確かに見た目も動きそう。ポリキャップを内蔵しなくとも 形状的にもディテールUP参考としてほしい。(図⑮参照)

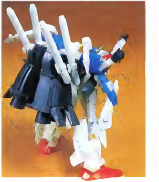
▶テール スタビレーター先端もディテールUP イメージ 入れる方向等 注意しながらいしっこする事。





▲▼そして同じく塗装直前のEx Sガンダム。やっぱり取り外しがきくのーてナイスだよね。

◀ナイスト フックは乙1.5mm真鍮線から 又サイト ジャケットの機関銃もプラ板でシャープに作り直し。



▼▶塗装直前のSガンダム。何も言う事はございません！イ

▲比較用素組み状態。無着色で写真撮ると 何故か印象が違くて損してるなあ このキット。

●ブースター・ユニット(Ex-S用)

上面を切り抜いて裏からプラ板を当て 白い部分はプラ板で新造。ビームカノンは軸の付け位置を90°度変えてみたけと言わなきゃ誰も気が付かないかも知れない。パテたのキャストたの使って重くなると具合が悪いので手を加えたのはそれたけ。

●ハック・パック（標準装備用）

ビーム・カノン移動用のレールは太く深めのスジ彫りを入れて いかにも動きそうに見せる。今回ビーム カノンはEx S用のを持って来たけど 軸受けのポリキャップを3ミリ径のに変えないと共用にできないので注意。

●Aパーツ主翼ユニット

基部ムーバブル フレームを再現。ここは幅が少ないので2ミリのポリキャップでもクリアランスがギリギリしかないので厚みを出すために内側に0.5ミリプラ板を貼り込んでおく(図⑮)。接続アームは2.5ミリ厚で作り プラ棒の軸を付ける。でに1ミリ位の真ちゅう線を入れて補強しておく事。

●Bパーツ主翼ユニット

スジ彫りがこのパーツたけ異様に太いのは何故たろう？ とにかくパテで埋めて彫り直す。あと裏側にプラ板でフタをする程度。

●テール・スタビレーター

バルカン砲のバレルは削って高さを半分くらいにする。先端部がまっ平らなので パテを盛る等して機首らしくしよう。

●大腿部ビーム・カノン

接着面を下に向かって削ると これたけでもずいぶんシャープなイメージになる。銃口は太めのランナー（⌀3.5）で作り直してみた。

●その他諸元

胸とすねのダクトはシャープに削り込む。肩のフックは1.5ミリの真ちゅう線で作ったけどこの太さなら銅線の方が扱い易いと思う。途中写真では間に合わなかったけれど、ビーム スマートガンのセンサーを大型化してある。Zplusのタンクの先端をちょん切ってプラ板を巻き付けた物に交換。後部は0.3ミリ板2枚重ねで作ったカバーを、キットのパーツの上に被せてある。

●塗装

白はつや消し白にスカイブルーと黒を2 3滴ずつ。青はコバルトブルー。あとはモンザレッドとブルーエンジェルス用イエロー。それに自作のガンメタル。スミ入れした後 拭き取りに使った綿棒やティッシュのケバが残ったりするので 歯ブラシを1本用意しとくといいかも知れない。

●おしまい

ああ 終わった終わった。今考えてもこの企画4ヶ月連続というのはかなりハードたったけど 相応のリアクションも得られて 苦労のしがいはあったね。

そして、次のページで遂に完成を見るっ!!

TOBE CONTINUED NEXTPAGE !!

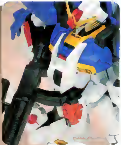
STAGE 3
「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」
S&Ex-Sガンダム

MODELER/MASAHIRO ISE
伊勢昌弘
CORDINATE/SUPREME UNIT

ANAHEIM ELECTRONICS made TRANCEFORMABLE
MOBILE-SUIT "VMsAWrs" ELTRAORDIARY-SUPERIOR GUNDAM

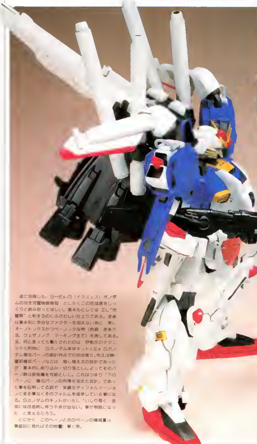
MSA-0011[Ext]

"Ex-S"GUNDAM



▲胸部増加パーツのムーバブルフレーム部に内蔵したザクキャノン[illegible]ビームスマートガンを持[illegible]と抜け落ちる事も無い

▶こ[illegible]plus[illegible]もちろん完全再現[illegible]モールド[illegible]。



◀Ex-Sの[illegible]トの魅力を最も表わす[illegible]のサイドビュー。増加パーツ[illegible]ステムは一つひとつが独立したデザインではなく、全てを同一ファクターと見なしてのモノである。[illegible]の流れる様なフォルムが完成する。

遂に完成した、S↔Ex-S（イクスェス）ガンダムの完全完璧版換装型。とにかくこの完成度をしっくりと読み取ってほしい。基本形としては、正に"完璧機"と称するのにふさわしい仕上りである。塗装は基本形に余分なファクターを加えない為に、実にオーソドックスかつベーシックな物（色換、塗装方法、ウェザリング、マーキング全て）を施してある。又、何と言っても驚かされたのは、伊勢氏のテクニックと同時に、Sガンダム本体キットとEx-Sガンダム増加パーツの設計時点での完成度だ。例えば胸部増加パーツなどは、差し換え式の設計であったが、基本的に削り込み・切り落としによってそのパーツ群は装脱着を可能とした。これはつまり「下のパーツに、増加パーツの肉厚を加えた設計」であった事を証明してる訳で、安易なディフォルメーションに走る事なくそのフォルムを追求している事になる。Sガンダムのキットがいかに「いじり易く、各部には改造時に伴う干渉が出ない」事が明確になったと言えるだろう。

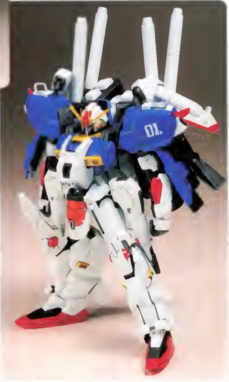
とにかく、このページと次のページの情報量は、筆者的に見ればその物量に驚く程。

▶胸部全てに増加パーツを装着していないからこそ、スピード感及びスマートな印象が残る訳だ。増加パーツのピュアホワイトと機体色のコバルト系ブルーのマッチングが美しい。

◀同リアビュー。脚部増加パーツ（アフターバーナー&プロペラントシステム）は、スラスター等をシャープにしてやると完成度が違う。

▼Ex-Sフロントビュー。肩が左右スイングするのは絶対的に見映えが良い。ヒザのリフレクターインコムユニットのボリュームUPが全身像[illegible]

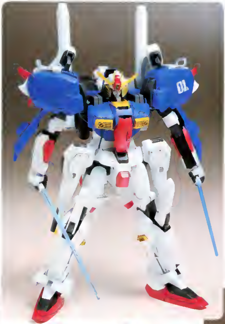
▼リ[illegible]ユニットは[illegible]デザイナーズクラ[illegible]ノリ[illegible]を装備[illegible]機体[illegible]ト感が高まる。



ANAHEIM ELECTRONICS made TRANSFORMABLE MOBILE SUIT "VMsAWrs" SUPERIOR GUNDAM

MSA-0011

"S"GUNDAM



▲ビーム・スマートガン射撃態勢に入るSガンダム。スマートガンを脇に挟んでカ[illegible]体の正面から見て[illegible]までつくり込みは驚き！

◀テール・スタビレーター先端も、この位作り込むと嬉しい。Gクルーザー・モード時に機首になる事を、頭の中に入れておくとより良い。

▲ビーム・サーベル二刀流のSガンダム。基本がここまでしっかりしているからこそEx-Sモードが映える訳だ。裏をかえせば、基本形に増加パーツを被せてもバランスが良いこの完成度、まさに"完璧版"。

◀大腿部ムーバブル・フレーム構造（ようするに、脚の付け根）が一発でわかる。いわゆる丸軸によるさしこみ、で無いのが"完璧"。

▶ビーム・スマートガンは右大腿部ブロックごと後方にスイングする事によって、この様にセットできる。[illegible]はこの様にして移動し、実戦時に右大腿部サポート・ユニットと接続する。しかしスマートガンのスリットがシャープでスゴイ!!

◀バックパックは左右翼をタイトに、ビーム・カノンのレールをいかにも動きそうに仕上げれば、それでOK！因みにビーム・カノンは、Ex-S用の物を改造、装着してある。

機動知識

imidam

イミダム

0093

ガンダム・メカニックスの基礎知識

あらゆる分野のガンダム・メカニックスの最先端を総合展望
"これを読めばガンダム・ワールドが理解できる！"

Written by Hajime KATOKI
解説／カトキはじめ

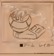
参考資料
GUNDAM CENTURY(みのり書房)
Gun Sight(GMFC)
VF-1 VALKYRIE(MAT)
MS大図鑑①〜③(バンダイ)
MSVテクニカル＆ヒストリー①〜③(講談社)

Innovative Mobile-suit Information Dictionary, Annual Series

アーマー
armor

■装甲のこと。兵器に搭乗している人間、又は兵器自体の重要箇所（コクピット、エンジン、関節など）を守るために施される、**ガンダリウム系合金**、発泡金属、カーボン・セラミック、複合材料等をサンドイッチ構造にした複合材料が主流。

アーム・レイカー
arm laycer


■アーム レイカー

■新しく導入されたMSのコントロール・スティック。球形の可動部を掌で握る様にして、指でそれぞれ定められたスイッチを操作しつつ、球形部分全体を手首で動かしMSをコントロールする。グリプス戦争末期の頃から、徐々に布及した。

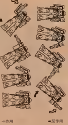
Iフィールド
I field

■**ミノフスキー粒子** メガ粒子の相互作用（力のやりとり）を媒介し斥力を引しさせる場(フィールド)。**ミノフスキー物理学**の法則に従って、ミノフスキー立方格子を圧縮したり、メガ粒子を偏向、集束されたりすることが可能で、フィールド・モーター、**ビーム兵器**、ビーム・バリアー、**ミノフスキー・クラフト**など広く応用されている。

アポジ・モーター
apogee motor

■人工衛星を高度36,000kmの静止衛星軌道に投入するために使用する固体ロケットの事で、アポジ・キック・モーターとも言う。モーターとは一般に固体燃料を使用するロケットを指し、アポジ（遠地点――楕円軌道の最も地球から離れた点）で点火する故にこう呼ばれる。

AMBACシステム
Active Mass Balance Auto Control SYSTEM

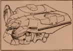


■AMBACシステム

■MS以前の宇宙機は姿勢を変化させるのにバーニアを作動させ推進剤を消費していた。しかし戦闘中にこの方法で方向転換や、回避運動を行なうには膨大な推進剤が必要となる。そこでMSの開発当初、ZIONIC社ではAMBACシステムという能動的質量移動による自然姿勢制御の方法を実用化した。これは機体の一部分がその反作用を受けて逆に移動する性質を利用して、姿勢を制御しようというものである。宇宙空間では無駄になると考えられていた腕と脚は、デッド・ウエイトところか推進剤の消費なしに姿勢制御を行なう有効な手段として働くこととなった。

最近のMSでは手足以外にも**バインダー**と呼ばれる作動肢によるAMBACを併用する機種もある。

EWAC
early warning and control


■EWAC

■早期警戒・管制のこと。基地や艦隊防衛のため、様々なセンサーを積んで敵の行動に関する情報を早期に獲得したり、自軍の兵力を展開するための管制をする。宇宙ではMSでEWAC任務を行うことが多く、センサーやデータ・プロセッサー、通信装置なとの電子機器を納めている巨大な頭部がこれらのMSの外観上の特徴になっている。

１機又は２機をペアで常に滞宙させ全天の監視を行ない、情報はデジタル処理されレーザー、電波通信を併用して母艦の戦闘情報室にリアルタイムでデータ送信する。つまりEWAC機は母艦を中心としたEWACシステムの目の役目をするのである。

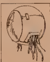
宙域によって**ミノフスキー粒子**濃度にムラがあるので、同じEWAC機でも環境によって索敵可能な範囲が変わってしまうが、場合によっては非常に有益な情報を獲得出来る。

インコム
incom

■インコム

■**準サイコミュ**兵器の一種。平たい円柱形で、有線誘導され内蔵の**ビーム・ガン**で攻撃をする。内部に誘導用のワイヤーが巻かれていて、これを繰り出しながらパルス状のロケット推進をする。ワイヤーは、たるまない様に微かに張力が掛かる様になっており、インコムが飛行方向を変えるときはリレー・インコムと呼ばれる一種のおもりをワイヤー上に残すのでワイヤーはピンと張られたまま、インコムとMS本体を継なく。収容するときは、延ばしたワイヤーを回き戻しつつ、同じ軌跡を取って回収する。

イジェクション・ポッド
ejection pod


■イジェクション・ポッド

■一年戦争時代の第１世代MSの多くは積極的な脱出装置を装備していなかった。しかし、RXシリーズの**コア・ブロック・システム**が余りに高価で、これに代わる脱出システムが求められた。

戦後の第２世代MSのコクピットは、**リニア・シート**と**360°全天周囲モニター**が組み合わされ、これ全体を脱出ポッドとし、非常時には射出する方式となった。この方式は比較的廉価で多くのMSに使用されているが、MSの熱核反応炉の爆発などには耐えられず、コア・ブロック・システムなど、他の脱出システムの研究が続けられている。

ウィング・バインダー
wing binder

■ウィング・バインダー

■MSN-00100百式が採用した機体制御システムを構成する**バインダー**で、翼のような独特の形状をしている。偏平な細長い型で中央付近にて"く"の字に動く。これを背中に縦方向に２枚背負っており、ちょうどVG翼のような作動をする。

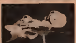
百式は**TMS**として開発が進められたため、MA形態でも効率よく動くバインダーが必要であり、M・ナガノ開発チームによって考案されたものである。これが後にカラバのMSK-006で用いられTMSのバインダーとしての有効性を示した。

また、アクシズのAMX-107バウのバインダーが、これに良く似ている。

ウェイブ・ライダー
wave rider

■衝撃波（ショック・ウェイブ）を利用して揚力を得るタイプの機体。一般に揚力を得るには、翼の上下面で気流の速さが変わる性質を理用するが、ウェイブ・ライダーは極超音速で飛行するときに、衝撃波が下面に集中して発生する性質を利用する。衝撃波は圧縮波なので機体の下面の圧力を高める

のである。これを衝撃波の波乗りに見たててウェイブ・ライダーと呼ばれている。しかし慣用的にはあらゆる**TMS**の変形状態を指すことが多い。


■ウェイブ・ライダー

エネルギーCAP
energy capacitor

■メガ粒子砲は現代の代表的な**ビーム兵器**だが、実用化されて10数年を経た今日でも通常型メガ粒子砲は使用電力が大きく、電力源を合わせると質量・体積ともに巨大となる。0076年に開発されたエネルギーCAPは、メガ粒子砲の性能を維持したまま小型化するものであり、今でこそ当り前なものとなっているが実用化された当時、MSがビーム兵器を携行できるということは革命的なことだった。

エネルギーCAPは、**ミノフスキー粒子**が縮退してメガ粒子になる直前の状態で保持、蓄積する装置で、この状態からであれば、MSに可能な範囲の電力供給でメガ粒子を発生させることが出来る。但しこれに蓄積した分を射ってしまうと、母艦なり基地なりで再びチャージしない限り発砲不能になる。

Eパック
energy pack

■MS用**ビーム・ライフル**の外装着脱式**エネルギーCAP**。ライフル銃のマガジンと同様に交戦中の交換が可能で、エネルギーCAPを内蔵するタイプより射撃回数を多くとれる。

オールレンジ攻撃
all-range attack

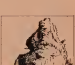
■**サイコミュ**によって人—機械の単位時間あたりの情報伝達量が飛躍的に高まり、それまでは一人の人間に不可能だった複雑な動き（極端な話十本の腕を同時に動かし各々に異なった図形を描かせる様なこと）が可能になり、一人で複数の砲台をコントロールすることができる様になった。一つ一つの砲台の機動、姿勢制御を行いながら、四方八方から複合攻撃を行うことをオールレンジ攻撃と呼ぶ。

初期のオールレンジ攻撃は、各砲台と母機がケーブルで繋がれレーザー信号によるコントロールと電力の供給がなされたが、一年戦争末期登場したエルメスでは**ビット**と称する十機の**熱核反応炉**搭載の無人攻撃機を、**ミノフスキー通信**を利用して無線であやつった。その後サイコミュもビットも進歩して最近ではニュータイプ以外でも限定的にオールレンジ攻撃を行える**インコム・システム**などが開発されている。

核パルス推進
nuclear pulse thrust

■核融合による爆発を連続して起こし、その反動で物体を加速し動かそうとする推進方法。パルスとは衝撃的な波のことである。

重水素とHe^3（ヘリウムスリー）の入った燃料ペレットにレーザーあるいはその他の粒子ビームを照射し、小規模な核爆発を200回／秒前後の周期でくり返し起こす。この爆風はHe^4とp（陽子）からなるプラズマであり中性子はほとんど発生しない。そこで四方に広がるこの爆風のうち、前方に向かってくるものを超伝導コイルによって生み出される凹面状磁場のクッションで受け取る。爆風の運動量は、動かそうとする物体に吸収されるのでその分だけ速度が増す。化学燃料ロケットに比べると、はるかに大きなエネルギー変換効率を持ち、噴射速度も大きい割に構造も簡単である。コロニー落としや小惑星の移動など、大質量物体の加速に用いられることが多い。


■核パルス推進（ルナ5th）

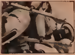
ガンダリウム
gundanium

■チタン系超高張力合金。耐熱性、耐蝕性、塑性、硬度に優れ、軽量で放射線絶縁性も高い。RX-78の外装にガンダリウムαが使用されたのが最初だったが、その後β型、γ型と改良され、**ムーバブル・フレーム**の進化と共にMSに欠かせないものとなった。

しかし、チタン自体の分離、加工の難しさや、高価なレア・メタルを使用しているためコストが高いのが問題である。

クラブ
crub

■連邦軍による**シュツルム・ファウスト**の呼称。連邦軍でも一年戦争後少量生産されたが、ジオン式の名称を好まない将兵にこう呼ばれた。


■クラブ

グレネード
grenade

■元来は歩兵などが使用する擲弾、手榴弾のことを言うが、MS用兵器におけるグレネードには、弾体発射用の炸薬と若干の推進剤が付属している。ショートレンジ・ミサイルよりも精度は低いが安価であり、基本的に誘導装置を持たないので、主に接近戦に用いられる。

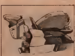
グレネード・ランチャーはグレネードの発射筒のことである。

コア・ブロック・システム
core block system

■連邦のV作戦で、MSのコクピット、中央電子機器、動力部を含む胴体の中核ブロックを、着脱式で互換性があるようにした。

これがコア・ブロック・システムで緊急時には脱出ポッドとしてMS本体から分離され、更にコア・ファイターと呼ばれる飛行形態に変形出来る。

パイロット及び高価な電子機器の回収率は高まると予想されたが、量産型RGM-79ではコストを抑えるため採用されず、その後今日迄試作MSではしばしば導入されたが、量産機に使用された例はない。


■コア・ブロック・システム

サイコ・コントロール・システム
psyco-contorol system

■**サイコミュ**によるマン・マシーン・インターフェイスと、**ミノフスキー通信**による遠隔操作で、MSの外からMSを操縦しようというシステム。

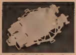
ティターンズがサイコ・ガンダム2号機で初めて用い、サイコ・ガンダムMk IIでは始めから装備されている。そしてサイコ・ガンダムMk IIを回収したアクシズ側に技術が流出し、サイコ・コントロール・システム搭載のキュベレイIIを2機製造した。キュベレイIIは外観上キュベレイと変化ないが、外部からサイコミュ・コントローラーで機体と**ファンネル**が操作可能な全く新しいMSとなった。キュベレイIIの量産型としてキュベレイMk IIが10機程生産されている。

サイコミュ
(Psycomu)

■いわゆるニュータイプが継続的な緊張状態に於いて、「感応波」と呼ばれる特殊な精神波を発することはよく知られている。これは一年戦争中、ジオン公国の嘱託であったリサ・コロニー（サイド６）のフラナガン機関によって発見されたものである。

もともとサイコミュとはニュータイプから発せられる感応波を、受信、翻訳（機械語に）することを指したが、近頃では更にプロセッサーを介してコマンドやコントロールを行うシステムの総称となっている。**オールレンジ攻撃**もこれ無くしては不可能となる。ニュータイプ兵器の要となるシステムである。

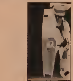
S.F.S.（サブ・フライト・システム）
(sub fright system)


■SFS サブ・フライト・システム

■一年戦争でジオン公国軍が用いたド・ダイ・シリーズに端を発する。ド・ダイ・シリーズは、MSが空中移動するための単なる補助システムではなくそれ自身が航空機として設計されており、高度な航空装置と火器管制装置が備えられ、パイロットの搭乗が必要であったが、精密な飛行が可能で、支援攻撃機としても優れた武装を有し、運んで良し、戦って良しの傑作機であった。しかし多機能を求めたあまり、高価になったことが問題であった。

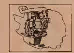
戦後連邦はMSの飛行サポートだけを目的としてコストを下げる方向に改良を加え、地球上用以外にも宇宙用なども開発した。グリプス戦争では主にMSの輸送装置で飛行する無人型のSFSが各軍で使用された。しかしその後には再び有人方式が検討され、ネオ・ジオン軍の台頭に伴ってMSを搭載する他にも広い意味での輸送機として使われた。

シールド
shield


■シールド

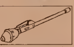
■MSの腕で保持する**アーマー**のこと。原始的なようだがポピュラーな防御装備のひとつ。熟練パイロットは有効に用いるが、そうでないと唯のデッドウェイトになる。限られた重量のなかでシールドと機体全身の装甲との配分をどのようにするかは、設計者の苦労の種。また、流体力学的な整流・断熱効果を目指して設計されるものもある。

ジェネレーター
generator


■ジェネレーター

■一般に、MSなどに搭載される**熱核反応炉**による発電機のこと。**ミノフスキー物理学**の応用によって、He^3-D反応からクリーンで高効率なエネルギーを獲得することが可能となった。純粋なジェネレーターの他に、熱核反応ロケット／ジェット・ジェネレーターと呼ばれるロケットやジェット・エンジンと同じ様に、熱エネルギーから推力も得ようとするハイブリッド型のジェネレーターもある。

シュツルム・ファウスト
sturm faust


■シュツルム・ファウスト

■ジオン公国軍の開発した接近戦用ロケット兵器で、ロケット弾と使い捨てランチャーを一体にした武器。専用の**グレネード・ランチャー**が用意されていないMSにおいても、状況に応じて携行可能で他の飛び道具と比べ廉価だが、**ビーム兵器**と比べると命中精度は低く長距離の使用は適さない。

準サイコミュ
quasi psycomu

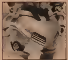
■ニュータイプ用**サイコミュ誘導兵器**技術を応用した、普通のパイロットでも操作出来るシステム、又はその概念のこと。

サイコミュ程大きな情報のやりとりは出来ないが、パイロットの脳波を繰り返しサンプリングすれば、特定の命令をリアルタイムでコマンドすることが出来る。**インコム**などに応用されるが、コンピューターによるサポートをしても２次元的な動きが限度である。

ショック・バルーン
shock balloon

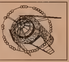
■MSのパイロットに対する衝撃は、機体各所の緩衝装置や、**リニア・シート**のマグネティック・アブソーバーで吸収されるが、それでもシートにかかる大きなマイナスＧ（後方へ向けての大きな加速）に対しては、リニア・シートのコンソール・パネルから、瞬間的に風船式のクッションが膨らみ、パイロットを守る。

スカート
skirt


■スカート

■MS腰部から尻部を覆う**アーマー**。リックドムのそれを連邦軍がこう称したのが始まり。主に内部にバーニアを有し、装甲だけで無くエアダム効果など流体力学的な立場で設定されたもののこと。

スペース・コロニー
space colony


■スペース・コロニー

■地球上のエネルギー資源の枯渇、環境、人口問題などを解決するために、人類の移民を目的に建造された人口天体。現在ある主流のスペース・コロニーは、ＧＫ オニールの提唱したアイランド３（島３号）と呼ばれるタイプで半径3.2km全長32.2kmの円筒形で、両端は半球形の巨大な圧力容器だ。これを２分間で１回転させて、円筒の内壁に0.9Ｇの人工重力を発生させる。この円筒と内側面を軸方向に６等分し１つおきに居住区が３面ある。残りの３面は「窓」で、各部に取り付けられた鏡から反射させた太陽光の採光を目的としている。この円筒と、外部に取り付けられた３枚の鏡、そして円筒より少し離れた所をぐるりと取りまく小さな円筒形の農場ブロック、これらをひとまとめにしたのが一基のスペース・コロニーだが、軌道上に浮かぶこれらの36～40集まったサイドの事や、７つのサイドを全部あわせたものをスペース・コロニーと呼ぶ場合もある。

また少数ながら密閉型と呼ばれる同じくらいのサイズだが鏡と採光窓のないコロニーもある。サイド３に多いこのタイプのコロニーは、窓がないため居住可能区の面積が２倍になるが、円筒の中心部に人工太陽を設置しなければならず、またその稼動用の太陽電池パネルをコロニー周辺に大量に浮かべなくてはならないのでコストは高い。

なお月面に[illegible]れたマス・ドライバーや、地球周回軌道に運ばれてきた

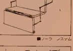
ルナⅡ、ルナV、ソロモンの小惑星は、コロニー建造用の資源を供給するのが目的であった。

全天周囲モニター
all surrounding moniter)

■第二世代のMSで、**リニア・シート**と共に採用されたコクピット・システム。**脱出用イジェクション・ポッド**の内面を全て曲面モニター・パネルで覆い、MSの機体各所のカメラからの映像をコンピューターが再構成したCG画像を映し出す。画像は、パイロットの視点で歪みが無くなる様になっている。モニター面は一般には球形だが、**コア・ブロック・システム**方式のコクピットは狭いので、左右からつぶした様な形をしている。

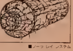
ソーラ・システム
solar system

■連邦軍が、対アステロイド要塞攻撃用に開発した大規模破壊兵器。折りたたみ式フレームにアルミニウム蒸着した薄膜を張ったミラーパネルを400万枚以上展開し、全てのミラーを姿勢制御することによって、巨大な凹面鏡を作る。これで太陽光線を反射させ、目標上に焦点を合わせ高熱を発生させる。ソロモン攻略戦に初めて投入され、暗礁宙域に展開してソロモンのゲートを攻撃するのに使用された。


■ソーラ・システム

ソーラ・レイ・システム
solar ray system

■サイド3特有の**密閉型コロニー**1基をまるごと改造した直径6.5kmのレーザー砲。1年戦争末期ジオン公国軍は大きく傾いた戦局を打開するための最終兵器として総力をあげて開発した。この技術は戦後連邦軍に接収され、ティターンズによってグリプスIIをコロニー・レーザー砲に改造する際に再び使用された。パワー・ソースは、いずれの場合も大量の太陽発電衛星を使用する。


■ソーラ・レイ・システム

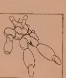
大気機動
cinergetic manuvering)

■もしくは、大気利用軌道面変換のための機動のこと。軌道面とは、天体を周回する物体がとる軌道の円又は楕円を含んだ面のことで、赤道を含む面を基準として、この面と交わる角度を軌道傾斜角という。地球上のある軌道を飛んでいる物体が、軌道傾斜角を変えるために一旦大気圏突入と同じ要領で大気圏上層部まで高度を下げ、大気の反作用を利用して飛行機が旋回する様に方向を変える。そして再び元の高度まで上昇すると、大気圏で旋回した角度だけ軌道面がズレたことになる。この大気利用の軌道面変換は、ロケット噴射による軌道面変更より**プロペラント**消費が少なく済み、余分なプロペラントに機体を占領される事なく軌道上を縦横無尽に飛び回ることができ、しかもロケット推進を併用すれば、1回の機動で90°以上の軌道面を変えることが出来る。これは普通の軌道変換法では全く不可能な事である。

しかし、どんな宇宙船でも可能な訳ではなく、マッハ25ものスピードで大気圏上層を飛ぶとき揚力と抗力の比（C_L／C_D値）の適切な形状で、しかも空力加熱に強く、大きな抗力に耐える頑丈な機体でなければならない。

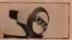
ダミー
dummy

■MSや、岩塊、艦艇などに形・サイズを似せて作った張子の似せ物。主に宇宙で使用される。**ミノフスキー粒子**の影響が大きい宙域では電子的なセンサーの信頼性が低く、ダミーによる欺瞞は効果が高い。大抵、風船式で、微量のガスが封入され真空中に放り出すと膨らみ目的の形になる。


■ダミー

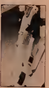
ディスク・レドーム
disc radome)

■円盤の複合センサーのこと。全体がレーダー・アンテナである訳ではなく、パッシブ・アンテナやTVカメラ、IRセンサー、レーダー・センサーなどの集合体である。モノアイなども複合センサーであるが、精度、有効距離などで数段優れ、長距離攻撃用のMSなどが装備する。


■ディスク・レドーム

テール・スタビレーター
tale stabilater

■背中の中心線上に尾翼の様にマウントされた、**バインダー**の一種とも言える物。MSZ-006を始めとして、ハンブラビ、ジ・オなどにも同様のものが見られる。**AMBAC**と**プロペラント噴射**によって機体の姿勢を制御する目的がある。バーニア・スタビレーター、ロング・スタビレーターなどとも呼ばれる。


■テール・スタビレーター

T.M.S.（トランスフォーマブル・モビル・スーツ）
transformable mobile suit)

■第2世代のMSで確立された**ムーバブル・フレーム**の柔軟性を、MS自体の変形に応用した第3世代MSのこと。ムーバブル・フレームによる変形の他、分離合体が可能なMSに発展した。

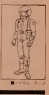
熱核反応炉
themonulear reactor)

■**ミノフスキー物理学**の応用で初めて可能になったHe^3を使用する核融合炉の一種。それまでの通常型原子炉に比較して高出力で小型化が可能となった。一年戦争勃発前、ジオン公国のエンジン・メーカーZAS社で開発され、0074年ザクの前身型であるMS-04に搭載されたのが最初であり、以来現在までほぼ全てのMSに主機として用いられている。

一方、宇宙艦艇でも新しい動力推進炉として運用されている。MS用のものに比して大出力であるからメガ粒子砲も装備出来るようになった。推進装置としては、熱核反応炉の熱エネルギーから**プロペラント**の運動エネルギーを得る熱核ロケット・エンジンが開発され、それまでプラズマと化学燃料を併用していた時代の軍艦から大きく進歩した。

ノーマル・スーツ
normal suit

■宇宙活動用の宇宙服のこと。MS（モビルスーツ）に対して、通常の宇宙服を区別してこう呼ぶ習慣がある。パイロット用、作業用、一般用など、用途によって仕立てが異なる物が使われる。生命維持装置や、通信機が内蔵されている。

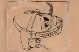

■ノーマル・スーツ

バーニア・ロケット
vernier rocket)

■宇宙機（MSを含む）の姿勢を制御するため、メイン・ロケット（スラスター）の他に機体の各所に付けているサブ・ロケット・エンジンのこと。機体の向きを変えたり、回転したり、微かな移動、制御するのに用いられる。MSのバーニア・ロケットのことを**アポジ・モーター**と表記するのは間違い。

バイオ・コントロール・システム
bio control system

■NZ-000クィン・マンサに搭載されたサイコミュ・システムの一種。MRX-009サイコ・ガンダムのサイコ・コントロール・システムを改良して、より高度な操縦がMSの外から出来るようにした装置。操縦者はニュータイプに限られるが、専用インカムを頭に装着し、感応波を発して指令を行えば、インカムが信号を中継してMS及び**ビット（ファンネル）**を思いのままに操作することができる。


■バイオ・コントロール・システム

バイオ・センサー
bio sensor

■MSZ-006Zガンダム、MSZ-010ZZガンダムのコクピットに、ニュータイプ兵器の模索のためアナハイム・エレクトロニクスによって秘密裏に搭載されたブラック・ボックス。**簡易サイコミュ**として働く。

バインダー
binder

■初期のMSは人間と同様、頭と胴と四肢から構成されていたが、近頃では最早人型と呼べないシルエットを持つものもある。前大戦でジオンが開発したMAに匹敵する機動性能を持つ最近のMSは、人間にない新しい体節を持つ。バック・パックの一部を可動にして**AMBAC**機能を持たせると同時に、推進ノズルの向きを変えるようにしたのが始まりで、安価で交換も容易な為に**ショルダー・バインダー**、**ウィング・バインダー**などの各型へと進化した。

構造はセミ・モノコックのものが多く、**バーニア**と**プロペラント・スペース**を有し、作動してAMBACを行う。最近ではそれ以外に武器を内蔵したものも多い。

■バインダー

B.W.S.（バック・ウェポン・システム）
back weapon system

■MSの宇宙での行動時間は非常に限られており、格闘性を重視すると**プロペラント**搭載量や大口径火器の携行に不自由することになる。この対策として、強力なメガ粒子砲を装備した**SFS**のような物がMSに合わせて開発されたことがあった（Gディフェンサー、メガ・ライダー）。これを更に発展させ、MSと合体した時WRになるように考案されたのがBWSだ。基本的には、様々な兵器と強力な推進器、プロペラントをまとめたユニットをバック・パックと着脱式にしたもの。MSZ-006RやRGZ-91リ・ガズィに採用された。

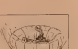
■BWS（バック・ウェポン・システム）

バリアー
barrier

■メガ粒子砲に対してのみ有効な、**ミノフスキー物理学**の応用の防御システム。機体表面に**Iフィールド**を張ることによりビームを偏向させる。偏向型メガ粒子砲の偏向機や、**リフレクター・ビット**と同じ原理である。

バリュート
ballute

■耐熱/難燃性繊維で出来た、穴の小さなドーナツ状のバルーン。機体の進行方向に向けて、バルーン中央の小さい穴からロケット・ノズルだけを突き出して、機体全体を覆う様に包み込む。そしてロケットを噴射をしながら大気圏の上層まで高度を下げてくると、大気の抵抗で減速される。これを利用して軌道変更や大気圏再突入を行なう。バルーン中央から噴射されたガスが、空力加熱でプラズマ化した大気とバルーン表面を絶縁し更にバルーンに封入されているガスによって機体は熱から保護される。エゥーゴがジャブローに進攻する際に初めてバリュートを利用した。またアーガマ級宇宙艦にも装備されている。


■バリュート

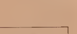
バルカン
vulcan

■MSが近接防御用に、また宇宙戦闘機などが固定武装として装備している機関砲の総称である。単銃身で複数の薬室を持っており、弾頭と液状の炸薬が別々に薬室に送られてから発射させるまでが1つのサイクルとなっており、これが薬室を回転させることによって繰り返される。駆動は通常の直流モーターで行われ、発射速度は500－2000発/分程度である。口径は60㎜のものがポピュラーであり、機関部は単結晶鋼で作られている。20世紀後半の航空機機銃の傑作であったM61バルカンの名を襲名しているため、混同されがちだが、別の物である。

ヒート・サーベル
heat sabre

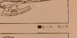
■MSの格闘戦用装備としては、**ビーム・サーベル**が代表的だがジオン公国軍の初期MSで、**ビーム兵器**をまだ携行出来なかった頃の装備の1つ。MSスケールの刀剣類の型を成し、柄の部分でMSの手からエネルギーを供給して刃を高熱化して敵にダメージを与える。

同様の兵器にヒート・ホーク、ヒート・ランス、ヒート剣などがある。


■ヒート・ホーク

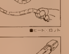
ヒート・ロッド
heat rod

■MS-07グフの右腕に装備されている。対MS戦用兵器伸縮式のロッドで、敵MSに接触させパルス状の高電圧を掛け、電子機器にダメージを与える。


■ヒート・ロッド

ビーム・サーベル
beam sabre

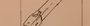
■**エネルギーCAP**を応用したビーム兵器の一種。ただし**ビーム・ライフル**とは異なり、メガ粒子ではなく高エネルギー状態の**ミノフスキー粒子**を放出させるものである。


■ビーム・サーベル

ビーム・スマート・ガン
beam smart gun

■**エネルギーCAP**を使用したMSの携行兵器であり、大出力の**ビーム・ライフル**の一種。使用時はMSと**ムーバブル・フレーム**で結合され、砲口に**ビーム偏向器**が取り付けられている物が多い。**メガ・バズーカ・ランチャー**に比べると出力は低いが、ずっと小型化され取り廻しも容易で、近〜長距離の使用が可能な高級兵器である。

スマート・ガンとMSを接続するムーバブル・フレームには、MSからエネルギーCAPへのエネルギー供給用の動力チューブや相互のセンサーのデータをやりとりするコネクターが内蔵されている。そして、腕や腰にガッシリ装着されるので、ビーム偏向器と各種センサー・データと合わせ、精密で安定した射撃が約束される。


■ビーム・スマート・ガン

ビーム攪乱幕
beam confusing membranous

■メガ粒子ビームを吸収しやすい（透過させにくい）ガスのこと。メガ粒子ビームは宇宙より地上の方が有効距離が短かい。集収させて発射されたメガ粒子は、真空中であっても次第に拡散していて段々に弱まるが、地上ではそれより先に大気中の分子にメガ粒子が衝突してエネルギーを失うからである。非常にメガ粒子が減衰しやすいガスを積極的に発生させれば、そこを通過してくるビームの威力は弱くなる。これがビーム攪乱幕の原理だ。しかし、致命的なビームを受ける可能性が低くなる一方で、自分達の発射したビームも当然弱くなるので、状況に応じて使い分けなければならない。

M弾頭と呼ばれるビーム攪乱用弾頭は、このガスとミノフスキー粒子を高濃度で散布する効果があり、対要塞戦など目標の位置がはっきりしている場合に使用される。

ビーム兵器
beam wepon

■現在使用されているビーム兵器は様々な名称で呼ばれているが、その大部分がメガ粒子を発射するものであるから、それらはどれも基本的にはメガ粒子砲であるといえる。メガ粒子砲は**ミノフスキー物理学**の軍事応用として、**熱核反応炉**に並び近代戦には欠かせないものとなっている。

エネルギーCAPを用いて小型化したものは**ビーム・ライフル**と呼ばれMSによって携行される。また**ビーム・サーベル**もミノフスキー物理学に立脚したビーム兵器だ。

■ビーム・ライフル

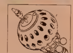
ビーム・ライフル
beam rifle

■**エネルギーCAP**を用いたメガ粒子砲のこと。主にMSや**ビット**に装備される。この方式は連邦軍のRX－78で初めて採用され、以来一般のメガ粒子砲と区別されビーム、ライフルと呼ばれている。

ビット
BIT

■ジオン公国軍がMAN－08エルメスで**サイコミュ攻撃システム**の一環として**ミノフスキー**通信利用の無人随伴攻撃機を導入“ビット”と名付けた。このニュータイプ＝サイコミュ技術は、終戦後、小惑星に逃げ延びたジオン残党によって研究が続けられた。また連邦軍側もジオン公国軍施設から接収して得た情報からサイコミュ技術を導入した。そして後に前者はキュベレイ系MSと**ファンネル**、後者はサイコ・ガンダムMk.IIと**リフレクター・ビット**へと進化していくことになる。

基本的な構造は、熱核反応炉や化学ロケットによるメイン・スラスターとバーニア、光学センサー(モノアイ等)、ビーム砲とこれらの制御装置からなる、エルメスのビットは全長8.4mもあり、最近の標準的なファンネルのサイズに比べると随分大きい。

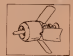

■ビット

ファンネル
funnel

■ビットの発展した**サイコミュ兵器**　メイン・スラスターと**バーニア**を持ち、**ビーム砲**を搭載している。

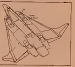
エルメスのビットは熱核反応炉搭載型で、全長8.4mもあったが、ファンネルでは**エネルギーCAP**の性能が向上した為、**熱核反応炉**クラスの大電力は不要となり、小型化が可能となった。そのためファンネルでは被発見率・被弾率が大幅に低下したが、その分滞空時間は短く、10機のファンネルはローテーションで母機のファンネル・ホールにてエネルギーCAPと**プロペラント**の再チャージが行われる。

小型化が進められる一方で、*α*アジールのファンネルではエルメスの**ビット**並みに大型で20.4MWもの**ビーム砲**と大出力スラスターを搭載したり、**ν**ガンダムのフィン・ファンネルは、ビーム砲の**Iフィールド発生器**をバリアーにも流用出来るなど、新たな機能を追加したファンネルの研究も行なわれている。


■ファンネル

フライング・アーマー
flying armor

■RX－178ガンダムMk IIの飛行用オプション、またこれから発展したMSZ－006Zガンダムの**背部バインダー**などのこと。どちらも**ウェイブ・ライダー・タイプ**の飛行性能を狙ったもので、軌道上から大気圏をかすめた飛行や、再突入を行なうのを目的として設計されている。


■フライング・アーマー

F.S.U.（フライト・サブ・ユニット）
flight substitution unit

■MSの飛行、又は宇宙での巡行性能を向上させるためのオプション・パーツであり、それに必要な推力や電子機器などを補い、武器を搭載する場合もある。ZplusやMk V では普段は腕に付けているためシールドに似ているが性質としては**バインダー**に近い。MSZ－006 Zplus のノーマルFSUには、着陸装置やカナード翼が付いている他、**ビーム・スマートガン**と一体式のFSUも用意されている。

MSの飛行能力を補うものとしては、古くから**SFS**があったが、SFSがMSを搭載するという形であるのに対し、FSUはMSの一部といった形である。又、これに似た物で、他に**BWS.**がある。

■FSU（フライト・サブ・ユニット）

プロペラント
propellant

■推進剤のこと。推進ノズルから噴き出し、その反作用を推力とする。推力はプロペラントの単位時間あたりの噴射量と噴出速度の積に比例するが、噴出速度は推進方法によって最大値に限界がある。そのためMSを加速したり機動をかけたりするには大量（大質量）のプロペラントが必要である。機体のスペース限界や、コストの高騰をさけるため最近では機外に単純なプロペラント・タンクをぶら下げた機種が多くみられる。

■プロペラント・タンク

ヘリウム3（$^{3}_{2}$He）
helium fleet
helium-3

■ヘリウムの同位元素で、普通のヘリウム（^{4}He）の原子核が、陽子2個中性子2個なのに対し、中性子が1個しかないヘリウムの事。熱核反応炉のD－He^{3}反応には　デューリウム（重水素^{2}H）と伴になくてはならない燃料であ

る。核融合には、他にもD−T反応やD−D反応などがあるが、どれも大量の中性子を発生するため扱いにくい。D−He^{3}反応は中性子がほとんど発生しないクリーンで扱い易い組み合わせである。

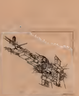
ヘリウム全体のうち0.015％に過ぎない超希少元素であり、しかも地球上にはほとんど存在しない。**ヘリウム船団**が木星に採してくる他、大量生産するのは難しい。

ヘリウム船団
hellum fleet

■**ミノフスキー物理学**の応用によって実現した**熱核反応炉**によって、ようやく人類は核融合を制御できるようになった。しかし熱核反応炉の燃料になる**ヘリウム3**は、地上にはほとんど存在しない。そこで、ヘリウムを大量に含む木星の大気から採取し、地球圏まで大量輸送するために復往しているのがヘリウム船団である。

一年戦争の頃、連邦軍とジオン公国軍の間てヘリウム3を輸送するヘリウム船団の不可侵の約束が交わされていたことからも、宇宙植民の時代に於いて　ヘリウム輸送がいかに重要か分かる。

ティターンズがベースとしていたジュピトリスもヘリウム船団の1つである。



■ヘリウム船団（ジュピトリス）

マグネット・コーティング
magnet coating

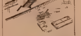
■RX-78の関節の駆動部はフィールド・モーターと呼ばれる**ミノフスキー物理学**の応用されたアクチューエータが使用されたが、後に機体のレスポンスを高めるためにマグネット・コーティングを施した。これはフィールド・ロスを減らし、時定数を高めようとするもので、姿勢変換に要する時間は、27%短縮された。

マス・ドライバー
mass driver

■天体の表面にある物体を、リニア・モーターで出来た何10kmもあるレールの上を走らせ、脱出速度まで加速して放り出し、その天体の周回軌道（又はその外）に乗せる施設。マス・キャッチャーと合わせて使用させる。

マス・キャッチャーは、マス・ドライバーから発射された物体の進む軌道上にあり、これを受け止めるための装置。巨大なネットて、これて打ち上げられた物体を捕獲する。

ブースターを併用して脱出速度を出す方法もあるが、いずれにせよ大気のない星の方が都合がよいのて、月面にだけ建造されている。



■マス・ドライバー

マニピュレーター
manipulater

■遠隔操縦機、マジック・ハンドとも言うが、MSでは腕全体のことを指す。しかし最近のMSは、腕にシールドや武器を接続内蔵する等、多様化しているので　簡易MSやMAの単純な腕のことを指すことが多い。

■マニピュレーター

ミサイル
missile

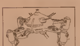
■**ミノフスキー粒子**散布技術の普及以前に一般にミサイルとは誘導装置をもったロケット推進式弾頭のことを指した。しかしミノフスキー粒子下では電波が遮断されるのでレーダーによる誘導はできなくなり、その上超LSI等のハードウェアに直接障害が生じ、高価で大型な保護装置無くしてはコンピュータの運用は完全に不可能になった。そこでミサイルもそれまでのような小型で精密な誘導の行なわれる物は無くなり、一時は無誘導のロケット弾に近いものか、有線の有視界コントロール式の物だけになった。

しかし光集積回路と光学式追尾の発達によって再び誘導ミサイルの開発が活発になってきている。

ミノフスキー・クラフト
Minovsky craft

■**ミノフスキー物理学**の技術応用の一つである。**ミノフスキー粒子**は正負が交互に格子状に整列する。これは粒子間に働く電気力とT力によって起こるこれまでの素粒子にない性質で、これに作用するフィールドを発生させて機体を浮遊させようというシステムである。

ミノフスキー・クラフトは暫定的な反重力システムと称されるが、重力加速度は通常の物体と同様に掛かっている。それをミノフスキー粒子の立方格子によって落下をささえている訳で、重力をコントロールしている訳ても慣性をコントロールしている訳でもない。一年戦争時のニュータイプ・シップと呼ばれたペガサス級一番艦ホワイトベースが、ミノフスキー・クラフトを装備した初めての実戦大型艦であった。現在てはMAクラスの機体でも装備が可能である。



■ミノフスキー・クラフト（アッザム）

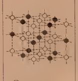
ミノフスキー物理学
Minovsky physics

■ミノフスキー物理学は、もとジオン公国の物理学者で、一年戦争の直前に連邦へ亡命したTYミノフスキーにより提唱された物理学である。彼は**ミノフスキー粒子**の存在の仮定と新しいゲージ理論によって、自然界の4つの力（重力、電磁力、強い力、弱い力）を統一し、大統一理論に一つの決着を付けた。彼の予言したミノフスキー粒子はまもなく彼自身によって発見され、素粒子物理学にピリオドが打たれたと言われる程だった。

ミノフスキー粒子
Minovsky particle

■TYミノフスキーが発見した、ミノフスキー粒子とは、静止質量が殆どゼロで正か負の電荷を持つ。これらは目に見えないフィールドを形成するが、このフィールド内を伝播しようとする電磁波のうち、マイクロ波から超長波にかけての波長域は減衰が著しくなる。一方で超LSI等の集積回路に誤作動、機能障害を生じさせる性質がある。

よってレーダーによる長距離索敵や無敵や無線データリンクは使用困り、電子装置も高価で重量もかさむ保護システムが必要になり、精密誘導兵器はコスト、サイズ、重量を同時にクリア出来なくなった。これによって近代戦は様相を一変させることになった。



■ミノフスキー粒子立方構造

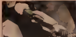
ムーバブル・フレーム

（movable flame）

■グリプス戦争のMSが一年戦争時から大きく変化した事のひとつに、その機体構造の主流がムーバブル・フレーム式になった事が挙げられる。これ迄のMSには2つの流れがあった。つまり連邦軍のセミ・モノコック式とジオン公国軍のモノコック式であり（前者は装甲板の分割が可能で、破損時のリペアが容易、後者は構造重量の軽減に有利で、機体内の有効スペースが大きい）共に一長一短であった。

しかし、連邦軍が実用化した**ビーム・ライフル**はMSの**ビーム兵器**携行を可能としたので、MSの被破損のうちのビーム破弾のしめる割合が飛躍的に高まった。ビームに対して一般の装甲は無力に等しく、直撃では誘爆大破となる事が多い。ビーム・ライフルの高性能化にともなってこの傾向は高まった。この勢を察したジオン公国軍は終戦間際のニュータイプ兵器で物理的防御は最低限とし、機体のユニット化やバリアーによる生存性の方向を目指した。この流れは戦後のMS開発に継がれていったが、一般のMSのレベルではビーム兵器に対する有効な"盾"は未だ無く、近年では最低限の装甲以外を施さない設計が多くなってきた。ムーバブル・フレームはそうした中で生じた構造で、それまでより優れた作動が可能となり、故障発生率の低い堅牢で信頼性の高い完成されたシステムである。

このムーバブル・フレームの登場が、後にMSの機体各部を大きく入れ替えた変形を行なう**TMS**へと変化していく土壌となった。

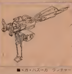

■ムーバブル・フレーム

メガ・バズーカ・ランチャー

（mega-bazooka lancher）

■作動原理はメガ粒子砲と同じだが、小型の**熱核反応炉**を搭載し、MSに扱える最大の**ビーム兵器**であって威力は並の戦艦の主砲を遥かに凌ぐ。

しかしあまりにも質量が大きく、移動用の**バーニア**を自ら備えているのだが、それでもMSが携行するには機動不足である。また熱核反応炉も最低限の物を使用しているため、連射性が極端に悪く、次の発射迄の空白時間は無防備となる点が重大な問題である。

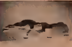

■メガ・バズーカ・ランチャー

メガ・ライダー

（Mega raider）

■メガ・ライダーは、発展型**メガ・バズーカ・ランチャー**に**S.F.S**の機能をたし合わせた新兵器の総称である。これまでのメガ・バズーカ・ランチャーは、**ジェネレーター**（熱核反応炉）が低出力であり、連続した射撃に大きな制約があった。そこでメガ・ライダーでは大出力熱核反応エンジンを搭載することによってこれらの問題を解決した。2基の熱核ジェットは大型MAクラスの強力なものでSFSとしてもかなりの性能を発揮できた。

メガ・ランチャーの動力源として母艦で再チャージ可能な**Eパック**を併用することによりこのクラスのメガ粒子砲の中では最高の連射性能を誇る。


■メガ・ライダー

ラグランジュ・ポイント

（Lagrange point）

■宇宙空間で3つの天体が行なう運動（3個の質点の運動）は大変複雑だが、地球・月系で考えた場合、人工衛星のとりうる軌道のうち、系の中から見て互いの相対位置の変わらない軌道（月と人工衛星が同じ角速度で地球を回るような軌道）があり、発見者の名をとって、ラグランジュ点（ポイント）と呼ばれる。ラグランジュ点は、L_1～L_5の5点があり、L_1～L_3は地球・月を通る直線上にある準安定点（あまりバランスの良くない軌道）、L_4、L_5は安定点で地球、月の距離を一辺とした正三角形上にある。これらの点は**スペース・コロニー**を建造するポイントとしては比較的優れていると言える。また、ラグランジュ・ポイントは、地球、月系だけのものではなく、他の天体（例えば太陽、木星系など）にも存在する。

■リフレクター（イ

リフレクター

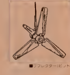
（reflector）

■ここでいうリフレクターは、メガ粒子ビームの反射器のことである。

ビーム・バリアーなどと同様**Iフィールド・ジェネレーター**が主体になって、リフレクターに射ち込まれたビームを特定の方向に反射する。

ビーム・バリアーなどと違って、ビームが拡散しない様に、しかも大幅な偏向が必要なので、高度なIフィールドが必要である。またビーム・バリアー同様連続した作動には大量の電流が必要なので、射撃のタイミングとシンクロさせて、ビームがリフレクターに達する瞬間に作動させる。

射撃位置（MSの位置）とリフレクターの位置はある程度の距離が必要なので、**リフレクター・ビット**や**リフレクター・インコム**といった形で使用される。

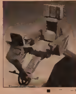

■リフレクター（ビット）

リニア・シート

（linear seat）

■いわゆる第2世代のMSの特徴的な部分の一つとして、そのコクピットが挙げられる。第1世代のMSの最大の欠点の1つは、パイロットの脱出装置が無い事であった。もともと省スペース、軽量単純を目的としたものであったが、MS戦が本格化するにつれてパイロットの生還率の低下が問題となってきた。そこで第2世代では脱出ポッドを兼ねた"**全天周囲モニター**/リニア・シート・システム"を導入した。これでパイロットは死角なしに全周囲の目視が可能になった。

この新しいコクピット・システムは大変良好であり、旧来のMSもリニア・シートに積み替えれば総合性能が向上する為、この改造を施された機体も数多くある。しかしこの脱出システムでも熱核反応炉の誘爆からは逃がれられない事が多く、かつて価格の上昇を理由に採用が見送られた**コア・ブロック・システム**が再び見直される様になった。


■リニア・シート

ENCYCLOPEDIA OF GUNDAM WORLD

エンサイクロペディア・オブ ガンダム・ワールド

「機動戦士ガンダム」とは、当然の事ながら架空の未来物語である。とは言っても、異世界物、では無く、我々の生活する日常空間の延長上に位置するであろう、空想科学物語～言わば "サイエンス・フィクション" である。当然ながら、その設定は物理方則に乗っ取った物であり、その方則を無視する事は出来ない。ここでは、そのSF設定と、宇宙歴／MSメーカー等の世界設定の中から、重要な物を幾つかピックUPしてみたい。

参考資料／GUNDAM CENTURY（みのり書房） GUNDAM Z&ZZ設定資料集（バンダイ） MS大図鑑①～3（バンダイ）
機動戦士ガンダム大事典（ラポート）

●TEXT & EXPLANATION
「スペースコロニー その構造と背景」
「MSの動力源～その形式による違いについて」
「"無重力"と"無重量"について」（以上 かときはじめ）
「MS・MAの型式番号の方則」（あさのまさひこ）
「メーカーとそのMSの特徴」（かときはじめ＋あさのまさひこ）

宇宙歴0001年～0093年・主要年表

Universal Century History U.C.0001～U.C.0093

年・月・日	事柄
U.C.0001	宇宙移民開始をもって宇宙世紀に移行。地球総人口 90億突破。
0027	初の月面恒久都市。フォン・ブラウン市が完成。
0040	総人口の40％（約50億人）が 宇宙への移民を完了。
0045	小惑星ユノー（後のルナII） 月軌道上に定着。サイト3にミノフスキー物理学会設立。
0062	ジオン・ズム・ダイクン サイド3独立宣言。ジオン共和国樹立。
0069 08 15	ジオン公国宣言。デギン・ソド・ザビ 初代公王に。
0079 01 03	一年戦争勃発。ジオン公国 地球連邦に対し独立戦争をしかける。
01 15	ルウム戦役。連邦軍宇宙艦隊の敗北に終わる。
01 17	サイト6中立宣言。
01 31	南極条約締結
02 07	公国軍 地球侵攻作戦開始。
11 07	連邦軍 オデッサ作戦始動。3日間の戦いの末、連邦軍の勝利に終わる。これによって地球上のミリタリー・バランスは一変する。
12 27	連邦軍 星1号作戦発動。ソロモン攻略。公国軍敗退。
12 31	ア・バオア・クー攻防戦。連邦軍の勝利に終わる。
0080 01 01	月グラナダにて地球連邦とジオン共和国の間に終戦協定（グラナダ条約）が結ばれる。
0081 03 28	旧公国軍の残党 小惑星基地アクシズに到着。
0083 09	アクシズ 新合金 "ガンダリウム・ガンマ" の開発に成功。
12 04	ジャミトフ・ハイマン准将の提唱によるティターンズ結成。
	旧公国軍の残党行く、[illegible]
0084 06 17	連邦議会 地球圏の現状維持を発表。
09 21	シャア・アズナブル 地球圏に帰還。非合法に連邦軍の軍籍を得る。
0085 07 31	30バンチ事件。ティターンズがサイト1・30バンチに毒ガスを注入し住民を虐殺。A.E.U.G（エゥーゴ）運動活発。
09 03	グリーンノア2（グリプス） サイト7に建設される。
0086 02 06	アクシズ、地球圏に向けて発進。
0087 03 02	エゥーゴ グリーンノア1より試作MS3機を強奪。
04 29	最後の木星エネルギー輸送船ジュピトリス地球圏に帰還。
05 11	エゥーゴ 地球連邦軍ジャブロー基地を攻撃。
06 29	ティターンズ ホンコン・シティを襲撃。
08 10	ティターンズ アポロ作戦発動。フォン・ブラウン市を襲撃。
08 17	エゥーゴの指導者、ブレックス・フォーラ准将暗殺。
10 12	アクシズ地球圏に帰還。
11 16	エゥーゴ、ダカールの連邦会議を占拠。これにより 戦局はエゥーゴ寄りに傾く。
12 07	ティターンズ グリプスのコロニー・レーザーによってサイト2・18バンチを破壊。
12 14	ティターンズ サイト2・21バンチを毒ガス攻撃。住民は全員死亡。
0088 01 18	アクシズ ゼダンの門（旧ア・バオア・クー）を破壊。
	ペズン事件勃発。[illegible]
02 02	エゥーゴ メールシュトローム作戦発動。艦隊戦によりグリプスを占拠。
[illegible]	ペガサスIIIを旗艦とするα任務部隊。連邦軍バイコヌール打ち上げ基地より発進。α任務部隊 ペズンの可視圏域に到着。最初の交戦 [illegible]
	ネオ・ジオン 各サイトに制圧部隊を送る。
	α任務部隊、SQLを撃破。
06 04	X分遣艦隊、ペンタを出港。
	軍籍のままで [illegible] 執達艦 [illegible]
	ペズン攻略軍。ニューディサイズ ペズン爆破。
0[illegible]	α任務部隊 ニューディサイズ艦隊の追撃を命[illegible]
03 1[illegible]	ニューディサイズ艦隊 エアーズ市の軌道連絡ステーションに到着。
03	ニューディサイズとの連合を取ったエイノー艦隊が L1の暗礁宙域より月軌道に到着。α任務部隊によるエアーズ市制圧作戦 失敗に終わる。地球連邦軍本軍艦隊が月軌道到着 α任務部隊と合流。
03 14	エアーズ市制圧作戦イーグル・フォールに際し α任務部隊 艦載MS戦隊再編成。新たに本星軍艦隊から分遣された4隻がβ任務部隊として編成される
03 ?7	イーグル・フォール作戦発動。
03 24	少数のニューディサイズが エアーズ市脱出作戦を実行。
03 28	ネオ・ジオンがこの事件に介入 月面のニューディサイズ将兵を救出。エアーズ市は崩壊 ブレイブ・コッド戦死。
03 31	ペガサスIII 単艦でニューディサイズ追撃を開始。
04 02	ネオ・ジオン軍がペガサスIIIを爆撃攻撃により足止め。ニューディサイズはペンタの司令宙域に侵入 これを制圧。
04 03	ペガサスIII ネオ・ジオン軍の爆撃攻撃を振り切りL1の暗礁宙域に到達。
04 04	ニューディサイズ 連邦総本部爆撃及びダカール制圧作戦の為 ペンタを出港。α任務部隊と交戦の末 全滅。
04 05	α任務部隊、任務完了。ペズン事件終結。（グリプス戦役終結）
05 06	ネオ・ジオン 先遣部隊を地球に降下させる。
08 01	ネオ・ジオンの本体、地球侵攻。
08 29	ネオ・ジオン ダカールを占拠。旧公国軍 ティターンズ残党を配下に治める。
10 31	ネオ・ジオン ダブリンにコロニーを落とす。
11 14	地球連邦政府 ネオ・ジオンにサイト3を譲渡。ネオ・ジオンの戦力 地球より撤退する。
12 25	ネオ・ジオン内でグレミー軍が反乱を起す。
0089 01 16	アクシズ コア3に激突。
01 17	エゥーゴ ネオ・ジオンを制圧。ハマーン・カーン戦死。ミネバ・ザビ行方不明。〔第1次ネオ・ジオン抗争終結〕
03 15	木星エネルギー輸送再開。ジュピトリスII発進。
05 01	連邦軍 大艦隊アステロイドの軍籍体系を再編成。
08 25	連邦軍 スペース・ノイド寄りのコロニーに対し経済制裁等の引き締め強化。
0090 01～	エグム NSP等 反地球連邦組織の活動活発化。
02 03	難民収容施設として スウィート・ウォーターを改造。
03 21	連邦軍 外郭新鋭部隊ロンド・ベル隊再編。
0092 08～	連邦軍、総本部をチベットのラサへ移動。
12 13	ネオ・ジオン 地球連邦軍に対し攻撃を示唆。
12 22	シャアを総帥とする艦隊 スウィート・ウォーターの占拠を宣言。
12 25	連邦軍 ロンド・ベル隊を派遣。
0093 02 27	ネオ・ジオン総帥のシャア インタビュー放送内で事実上の宣戦布告。
03 03	ネオ・ジオン軍隊スウィート・ウォーターを発進。
03 04	[illegible] 連邦軍総本部のあるチベットのラサに落下。
03 06	ネオ・ジオン軍と連邦軍 サイト1 ロンデニオンにおいて極秘裏に和平交渉。
03 12	ネオ・ジオン艦隊、投降を偽装しアクシズを奪回。地球へ降下させるが失敗。〔第2次ネオ・ジオン抗争終結〕

メーカーと、そのMSの特徴

モビルスーツは、一年戦争の始まる以前に、ジオン公国軍が国力の上で劣る地球連邦軍に対してミリタリー・バランスを互格にしようと開発した、それ迄は考えられなかったタイプの人型兵器である。一年戦争でミノフスキー粒子散布術が確立して以来、連邦軍でも遅ればせながらMSの開発に成功し、戦闘はこれらによる近接戦が主体となっていった。初めてMSが戦線に登場してから20年足らず、その間にMAやTMSの誕生など、機動兵器の進化には目覚ましいものがあり、当然の様にMSの開発や進化に尽くしたMSメーカーは多数存在した。

■ZIONIC（ジオニック）

ジオン公国軍大手のMSメーカーであり、MSという兵器自体を世界で最初に開発したメーカー。

ミノフスキー粒子の散布技術がＵＣ0065年にジオン公国で完成された。ジオン公国国防省はミノフスキー粒子散布に伴なう戦術の大変革を予測し、各兵器メーカーに全く新しい主力兵器の開発を要求した。これに対し、MSの原型となる人型兵器を提示したのがZIONIC社であった。この試作機は一見するとムダとも思える腕と脚を利用した能動的な質量移動（AMBAC）により宇宙空間での機動力に優れ、軍に正式採用となりMS－01の型式番号が与えられた。そして、ＵＣ0075年には、MS－01に多くの改良を加え、熱核反応炉を搭載したMS－05が量産され『ザク』の愛称で呼ばれた。

その後始まった一年戦争を通して、ジオン公国の主たったMSの開発・生産を行なった優秀なメーカーたが、敗戦後 会社は連邦政府の指導の下解体され、アナハイム・エレクトロニクス社に吸収されてしまった。しかし、技術者の中には終戦の混乱した時期に外惑星のアステロイド基地アクシズに脱出した者も多く、後にネオ・ジオンの兵器開発に拘わっている。

MSのスタンダードであるモノアイや流体中パルスシステムなど、後のMSに与えた影響は大きい。

■MIP（エム・イー・ペー）

宇宙高機動の技術に優れたメーカーで ZIONIC社と共にミノフスキー粒子散布下の新型兵器競作に参加した。この時MIP－IXを提出したが 総合性能でZIONIC社に敗れた。しかし無重量空間での機動力は高く 後にこれをMAという概念に発展させ、MA－05"ビグロ"などのAMBAC式／高機動MAを開発した。

■ZIMMAD（ツイマッド）

ジオン公国内でZIONIC社のライバル会社であったが、MSの実用化では大きく遅れを取っていた。しかし、ZIONIC社のMS－05、MS－06系列は地球上での機動力が不足し、運搬車両やS F Sのサポートが欠かせなかった為、熱核ジェット・エンジンを初めてMSに搭載し巻き返しを図った。MS－09系"ドム"、"リック・ドム"がそれであり 一年戦争中期以降は主力量産機として大活躍した。

一年戦争終結後は、共和国軍の装備の改造や整備を行なっている。

■ANAHEIN ELECTRONICS
（アナハイム・エレクトロニクス）

地球に本社を持つ巨大複合企業。主に宇宙に対して投資を行なって来た。一年戦争終結後、各コロニーの経済が維持出来たのも、この企業のテコ入れによる為と言われる。それ以前から宇宙開発にはさかんに出資しており、当時のジオン公国でさえ接収を控えた程であった。

一年戦争終結後には元ジオン公国のZIONIC社を吸収・合併し、急速にMS開発技術が進歩、あっという間にMS最大手メーカーとなっている。MS開発に携わる巨大な工場は、月面グラナダ・シティーに存在する。表向きの社長はコウエル・J・ガバナンだが、影ではメラニー・ヒュー・カーバインがその実権を握っている。メラニーは、月商工会議所会頭、地球連邦商業通信協議会理事の他、地球連邦議会商工業諮問機関理事も兼務する。言わば政治、経済界の親玉的存在である。

莫大な市場としての要素を持つ宇宙産業に目を向け、大戦後低調になった経済を再度活性化させる為にエゥーゴの急進派に資金・兵器を与えグリプス戦争を勃発させたのも、実はメラニー／アナハイム社であった。故にエゥーゴのイデオロギーに共感した訳では無く、ティターンズが勝利した場合も考えマラサイ等のMSを供給したりもしていた。

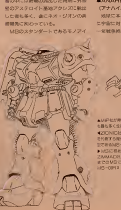
ティターンズ結成の前年ＵＣ0084年、元ジオン公国士官シャア・アズナブルからアナハイム社に接触があり、かつてジオン公国のパイプ役をしていた役員が交渉にあたった。その結果アナハイム社は シャアからの幾つかの交換条件を受け入れる代わりに、アクシズの開発したガンダリウムγ合金の組成や生産加工についての技術導入を企てる事が出来た。これはMSの装甲材はもとより、特にムーバブル・フレームとジェネレーターの進歩に大きな影響を与えた。

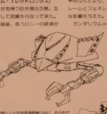
ガンダリウムγを使用したアナハイム社最初のMSは シャアが身を置いたエゥーゴ専用に秘密裏に開発されたRMS（後にMSA）－099"リック・ディアス"であった。第2世代MSとしての要素を完全に備えた機体であり、アナハイム内では"γガンダム"とも呼ばれた。

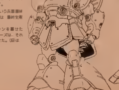
これに引き続きアナハイム／エゥーゴでは、第3世代MSの検討が行なわれ、"プロジェクトZ"のコード名で、TMS（可変MS）の実用化が進められた。リック・ディアスの次に設計されたMSN－00100"百式"は、当初可変ムーバブル・フレームを使った初のTMS"δガンダム"として予定されていたが、変形にトラブルが多く 変形機構が省略されたエゥーゴ初のガンダム・タイプMSとなった。この頃から、アナハイム／エゥーゴのTMSには、ギリシア文字1字を冠したコード名が付けられ、高級高性能なガンダム・タイプのTMSが次々と考案されていった。（但しMSA－005"メタス"は例外。）

グリプス戦争で、地球連邦がエゥーゴ主導の新政府になってからは、アナハイム、ガンダムは連邦軍／アナハイムのプロジェクトへ受け継がれ、主力となる第2世代型MSの量産と共に、連邦軍との関係は深い物となった。

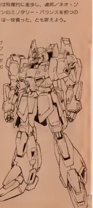
そして第1次ネオ・ジオン抗争終結後には、地球連邦軍の新規開発MSのその全てを担当するにまでになった。が、同時に再興ネオ・ジオン軍のMS開発依頼にも応じており、ＵＣ0093年においても、"影の戦争仕掛人"的スタンスに変化は無い。しかしこのネオ・ジオン製MSの開発によりサイコミュ技術は飛躍的に進歩し、連邦／ネオ・ジオンのミリタリー・バランスを保つのには一役買った、とも言えよう。







▲MIP社が得意とした宇宙高機動機（MA） その中でも最も多く生産されたMA－05"ビグロ"。
◀ZIONIC社 と言うよりは、『MS』という兵器自体を代表する傑作機、MS－06"ザク"。（図は 最終生産型であるMS－06FZ）
▶MSに初めて熱核ジェット・エンジンを載せたZIMMAD社、MS－09系"ドム"シリーズは、それまでのMSに見られない機動力を見せた。（図は MS－09RII"リックドムII"）



▶アナハイム社／エゥーゴの"プロジェクトZ"は 遂にノン・オプションで大気圏再突入可能なスーパーMS MSZ－006"Zガンダム"を誕生させた。（Illustrated by HeJime KATOKI）

スペース・コロニー、その構造と概念

スペース・コロニーとは、地球上の資源の枯渇、エネルギー、環境、人口問題などを解決する目的で、人類移民のために建造された人工天体である。これ迄に200基以上が造られ、一年戦争前の人口は50億にも上った。スペース・コロニーという名称は、これらの総称として使う場合と、1基1基を指す場合がある。

コロニーは、地球・月系の5つのラグランジュ・ポイントに作られたサイドと呼ばれる7つの集落から成る。1つのサイドは35〜40基のコロニーで構成され、建造された順に"バンチ"と呼ばれる番号とニックネームが与えられる。一機のコロニーは"サイド7 1バンチ グリーンノア1"という風に表わされる。

これだけ大量のコロニーを建造するには膨大な資材が必要であり、しかも地球から運搬するのは非常に費用が掛かり、割に合わない為、月や小惑星から資源を得る。月からは、マス・ドライバーを使って、チタン、鉄、珪素を、月の土壌に含まれない水素、窒素、炭素などは、小惑星を核パルス推進などで地球の周回軌道に移動して来て採取する。

■開放型コロニー（アイランド3タイプ）

コロニーの種類には幾つかあるが、主流となっているのはG.K.オニールの提唱したアイランド3（島3号）で開放型コロニーと呼ばれるタイプである。半径3.2km全長32.0kmの円筒の両端を半球形で蓋をした、巨大な圧力容器のような形をしている。この内面に人工重力を発生させる為、全体を2分間に1回の割合で回転させる。この円筒の内面は、軸方向に6等分され、1つ置きに居住区を3面取り、残りの3面は"光の河"と呼ばれる「窓」にする。窓は外部に取り付けられた鏡で、反射した太陽光を採取して居住区を照らす。

■密閉型コロニー（ジオン・タイプ）

開放型と並び、密閉型と呼ばれるアイランド3と同サイズで採光窓のないタイプのスペース・コロニーも、少数ながら存在する。窓がないので、居住可能面積が2倍になるが、円筒の中に人工の光源が必要となる。ミノフスキー物理学を応用した人工太陽が考案され、サイド3にこのタイプが多いことからジオン・タイプと呼ばれる事もある。人工太陽稼動の為にはコロニー周辺に大量の太陽電池式パネルを浮かべる必要もあり、コストは高い。

コロニー・レーザーに改造可能な点も、密閉型コロニーの特徴である。一年戦争中に、ジオン公国で初めて実用化され、ティターンズの建造したグリプスとあわせて、これまでに2基が造られた。

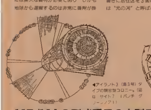
■球型コロニー（アイランド1タイプ）

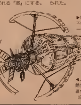
円筒型コロニーの他には、アイランド1と呼ばれる球型コロニーがある。

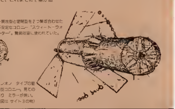
これもオニールによって提案されたコロニーで、半径256mの球体を1分間に2回転させ、内面赤道付近で1.15Gの人工重力が発生する。この居住区と農と産業地区を合わせたのが1基のコロニーである。オニールの案では、アイランド3を建造する前段階の比較的小規模なコロニーである。

■その他のコロニー

前述の円筒形コロニーの、密閉型や開放型を2つ繋ぎ合わせたコロニーとして、グリーン・ノア2（グリプス）やスウィート・ウォーターなどがある。これらは一時的なコロニーであり状態も極めて不安定で、その数は少ない。


◀アイランド3（島3号）タイプの開放型コロニー。（図は、サイト7 1バンチ グリーンノア1）


◀ジオン・タイプの密閉型コロニー。見ての通り、ミラーが無い。（図は、サイト3の物）


▶開放型と密閉型を2つ繋ぎ合わせた不安定なコロニー"スウィート・ウォーター"。難民収容に使われていた。

MS/MAの型式番号の方則

■ジオン公国軍の型式番号

公国軍の"MS"はモビルスーツの、"MA"はモビルアーマーの略号である。先頭に付くYは実験機を、末尾に付くMは水陸両用を、Nはニュータイプ専用である事を示す。

ナンバーは開発順に01からカウントする。このナンバーは、たとえ1機のみの試作機であっても、正式採用されれば登録される。

■地球連邦軍の型式番号

連邦軍はRが連邦軍製である事を示すのが基本となっている。

一年戦争終結後、MSはジオン公国軍の物も含めて、地球連邦軍の型式番号に統一された。

従来の呼称であると、試作機はRX−量産型は愛称の略号をRの後につける。

例　RGM−79 "GM（ジム）"

が、MSの機種が増えると共に、愛称の略号が繁雑化した為に、

試作機を　RX−□□1

量産機を　RMS−□□1

と、新たに統一された。数字は、上2ケタが開発基地、下1ケタが開発順番を示す。

※一年戦争中に使用していたMSに関しては、繁雑さを避ける為に、当時使用していた番号を踏襲して使用した。

MS開発はグラナダ、ジャブロー等の兵器開発能力のある軍地基地で競作された。それを軍兵器開発統括局において、承認、却下するという組織が確立されていった。

但し、開発予算の少ない基地や、元ジオン公国軍の技師が採用された基地では、当時使用中のモディファイや、ジオンで研究開発していた物を開発発展させた物も見受けられる。

開発基地のコードは以下の通り、

10——グラナダ
11——ルナII
12——コンペイトウ（ソロモン）
13——旧ア・バオア・クー
14——ペズン
15——ニューギニア
16——キリマンジャロ
17——グリプス
18——ジャブロー
19——ジャブロー

これを使用して例を挙げるなら、

RMS−106 "ハイザック"

は、RMS（量産機）の、10（グラナダ）6番目のMS、という事になる。

MAの場合に関しては、開発基地の略称と試作機コードを組み合わせる。

例　MRX−009 "サイコ・ガンダム"

これは、M（ムラサメ研究所）の、RX（試作機）−009（9番目）という事[illegible]。

■エゥーゴの型式番号

基本的にエゥーゴは、地球連邦軍から派生した為に、MSは連邦製の物を使用していた。

が、リック・ディアスが誕生するに至って、分類上の型式番号が必要となった。又、極秘でリック・ディアスの開発が進行していた為、機密漏洩を恐れたエゥーゴは、連邦風の型式番号／RMS−099を付けて、情報を混乱させていた。（3ケタ数字の上2ケタの09は、連邦開発基地に存在しない。）

ティターンズとの戦闘が激化するに伴い、コード番号を区別する必要上からエゥーゴのコード・ナンバーは、以下の様に制定された。

MS□−□□□

エゥーゴのMSは、大量生産されない為に、試作機も量産機も上記の様に記載された。但し、MSの後の□は、生産工場の頭文字を基本とする。エゥーゴでは、当然の事ながらAナンバー（アナハイム・エレクトロニクス社）が基本。試作機1機のみの場合などには、設計者か、プロジェクトの頭文字が入るケースも有る。

番号は開発順に入れられる為に、実戦に投入される番号、番号が前後する事も有る。

エゥーゴ軍初のMS、リック・ディアスを099とした為、以後は、

RMS−099 "リック・ディアス"

MSN−100 "百式"

（ナガノ主任設計、例外として00100と記す）

MSA−002（不明）

MSA−003 "ネモ"

と、続く。（尚、リック・ディアスは後にMSA−099と改めている。）

しかし、"Z計画"派生のMSは、アナハイム社内の別プロジェクトで多数が同時進行された為に、グリプス戦争中期以降はかなり型式番号に矛盾が見られる様になる。故に、ロール・アウト時の繁雑化を避ける手段として、基本型を踏襲しつつ各プロジェクト・チームで、識別手段を盛り込んでいる。

例. MSA−0011 "Sガンダム"

MSA−0012 "Δガンダム"

これらは、通常ならそれぞれMSZ−011、MSZ−012と記すべき存在である。が、MSZ−010 "ZZガンダム"がMSZ−006の後継機としてのラインを引かれた為、これら"Z計画"派生MSは、仮ナンバーとして進行した。これは、複数の設計が存在し、どの設計が本格化するか明瞭化していなかった為である。

■ジュピトリスの型式番号

MSの動力源～その形式による違いについて

MSの動力源は、大ざっぱに２つに分類出来る。

①手、足、バインダーなどを動かすための動力源

②MS自体を（プロペラント噴射で）加速する動力源

このうち②については幾つかの方式があるが　①は全てのMSで共通である。有名な、ミノフスキー・イヨネスコ核反応炉と呼ばれるジェネレーターがそれだ。

今日、原子力発電所で問題になっている核分裂型ではなく、太陽などと同じ原子核が融合する際放出されるエネルギーを利用する型の原子炉がある。

現在研究されている熱核融合炉と違って、炉心の封じ閉めを磁界だけを使って行なうのではなく　ミノフスキー物理学を応用したプラズマ保持が併用されている。これによって、原子炉の小型軽量化と、大出力化を企ることが出来た。

熱核反応炉は　最初に述べた①の動力源として働くが、炉を開放する事によって、②の動力源にもなり得る。図３の様にプロペラントを炉心に通して噴射すれば、推力源となる。これを熱核ロケットと呼ぶ。

図１は通常の液体ロケットの概念を表わした。液体ロケットでは、燃料と酸化剤の２つをプロペラントと呼び、化学反応で熱エネルギーを発生させる。反応後の生成物は、ノズル内で膨張することによって熱エネルギーを運動エネルギーに変えて、自らガスとなって噴射される。ところが、熱核ロケットでは核融合燃料とは別に　推進用ガスとして使われるプロペラントを燃料とは別に積み込む。これは炉心からエネルギーを受けとるのみで　自分自身はエネルギーを発生しない。プロペラントと　エネルギー源である熱核反応炉（核融合）の燃料が別なのが特徴だ。

熱核ロケットは噴射するプロペラントを全て自前で用意したが、プロペラントとして大気を利用するのが、熱核ジェット・エンジンだ。これは熱核反応炉から、水素を媒体として大気に熱エネルギーを伝えて、大気を高速で噴射する反作用で推力を得ようとするものだ。これだと自前のプロペラントが少なくて済むので　大気中ではこの方法が有利となる。但し熱核ジェットは大気の無い宇宙では使用出来ない。そこで　宇宙では熱核ロケットに切り換えて使用出来るハイブリッド・タイプのエンジンが図５で示した熱核ジェット／ロケット・エンジンである。

熱核ジェット／ロケット・エンジンに、最初で述べた①の機能を加えたものが　熱核ジェット／ロケット・ジェネレーターである。Sガンダムの両脚にはこのタイプのエンジンが搭載されている。つまり、Sガンダムの下半身は、一般のMSと同じ様に手足を動かすエネルギーを発生させると同時に、宇宙でも大気中でも推進力として使えるのである。

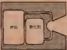


図1 液体ロケット

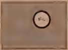


図2 熱核反応炉

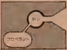


図3 熱核ロケット エンジン

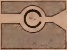


図4 熱核ジェット エンジン

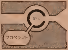


図5 熱核ジェット ロケット エンジン

"無重力"と"無重量"について

衛星軌道上にて、物体の重量が感じられなくなるのは無重力状態とも無重量状態とも表現される。重力とは自然界にある相互作用の中では一番弱いが、ガンダムで舞台となる先述の環境は地球の重力圏といえる。重力加速度が感じられないのは　重力が無いからではなくて、自由落下しているからだ。この様な状況では　重力の影響力があるにも関わらず、無重力であるかの様に感じられる。これを無重量状態と呼び、工学的には無重力とは区別されているが、アインシュタインの等価原理によれば同じ物とされる。

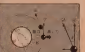
さて、それでは自由落下（重力に引かれるままに落下すること）しているのに地球に落ちないのはなぜだろうか？　物体は地球の重心に向かって引っぱられるので、高度は下がり地球に近づく。しかし、図のように等速直線運動しようとする慣性が働くので、物体は地球から遠ざかろうとする。この遠ざかり具合と重力による降下バランスが取れると、地球からある距離を保ち、いつまでも地表に激突せずグルグル廻り続ける。これを円軌道という。このバランスの取れた地球を廻るスピードというのは　軌道の高度によって違う。

これは高度により重力加速度が異なるためである。地球の中心からの距離をr 万有引力定数 $\mu=4\times10^{14}(m^3/s^2)$とすると、重力加速度 $g=\mu/r^2$となり、円軌道の速度 $v=\sqrt{\mu/r}$で表わせる。

実際の軌道の多くはもっと複雑な楕円軌道であり、ケプラーの法則によって表わされる。

ガンダムは地球圏の話なので、宇宙のシーンで登場するMSや宇宙戦艦は基本的には地球を中心にグルグル廻り続けている。一見宇宙を漂っているMSの残骸も秒速数万kmという速さ！でブッ飛んでいる訳だ。

●微少時間Δt秒後の速度増加$\overline{g\Delta t}$によって接線速度$\vec{v}$は$\vec{v_1}$になる（θは小さいので $\vec{v}=\vec{v_1}$）。この繰り返しで物体は回り続ける。



これは単純に、設計オノサーハーであるパプティマス・シロッコの頭文字を入れ、PMXと示す。後は開発順にナンバリングされる。メッサーラを、000とした以後、

PMX－000 "メッサーラ"
PMX－001 "パラス・アテネ"
PMX－002 "ボリノーク・サマーン"
PMX－003 "ジ・オ"

と　続いた。

■ネオ・ジオン軍の型式番号

頭３文字の英字は、A（アクシズ）M（モビルスーツ）X（試作型）－000（開発順）が基本。000番代と、100番代があるが、これは開発部門が大きく２分されている為。もちろん、この２分された各々の中に　同時進行で複数のプロジェクト・チームが存在する。

尚、一年戦争当時にジオン公国軍で使われていたMSは、当然そのままの型式番号としている。

MAに関しては、A（アクシズ）MA（モビルアーマー）－00を基本とするが、結局これに当てはまる物はジャムル・フィン（AMA－01X）のみである。※グリプス戦争中、アクシズがティターンズと一時的に協定を結んだ際、アクシズ製MSには連邦ナンバーとしてMMTナンバーが付けられていた。

■再興ネオ・ジオン軍の型式番号

第１次ネオ・ジオン抗争終結後に再興したネオ・ジオン軍では、旧ネオ・ジオン軍の様に多数のプロジェクトを同時進行する様な型式を取らず、旧公国軍時初期の様に単一プロジェクトにより汎用機開発を目指した。

表面化した量産型AMS－119 "ギラ・ドーガ" は、旧ネオ・ジオン軍の100番代の機体がベースとなっている。頭の英字３文字は、A（アクシズ）MS（モビルスーツ）の略であり、旧公国軍時の略称に極めて近くまで戻った。末尾にNが付く場合は旧公国軍と全く同じで　ニュータイプ専用である事を示す。つまり、MSNナンバーの機体は、旧公国軍のMSN－02"ジオング"以来、実に13年振りにそれを継承した形で表記される。

MSN－01 "ザク・サイコミュ"
MSN－02 "ジオング"
MSN－03 "ヤクト・ドーガ"
MSN－04 "サザビー"

又　唯一のMAであるNZ－333 "α・アジール"は、旧ネオ・ジオン軍のNZ－000"クィン・マンサ"のナンバーを踏襲した物である。

■ロンド・ベルの型式番号

ＵＣ0088年以降の地球連邦軍内ではMSの開発に対しあまり積極的な姿勢を示さず、多数存在した開発拠点も、既存機の少量生産のみとしか活動していなかった。遂には、連邦MS史上初めて　量産型MSをアナハイム・エレクトロニクス社にて全面的に製作・生産する事になった。これがRGM－89"ジェガン"であり　この機体番号は　RGMが一年戦争中以来継承されているGM系MS特有の物で、－89は、ＵＣ.0089を示す。

この時期、超複雑・繁雑化し始めた型式番号をシンプルに引き戻す事が始められている。これは、法則に乗っとるあまり複雑化した物を、多少法則から外れようとも浸透度を優先する方法である。（現用アメリカ軍の、B－1や、M－1等に見られるのと同じ。）故に、あくまで特例であったRGMナンバーが、ＵＣ0089年に至ってまで使われる事となった。

以下、新型MSは全て外郭新興部隊"ロンド・ベル"に廻されている。RGZ－91 "リ・ガズィ" は、先述通り英字は愛称の略字を使用しており（リファイン・ガンダム・ゼータの略）－91はＵＣ0091年の略。RX－93"νガンダム"は、伝統のRX（試作機）ナンバーを採用している。

GUNDAM SENTINEL ALL MODELS INDEX

ガンダム・センチネル全掲載3Dモデル初出一覧インデックス（初出は全て「[illegible]」誌による）

●カラーリング・デザイン、マーキング&ステンシル、ウェザリング表中の略符は
K:カトキはじめ A:あさのまさひこ W:センチネル・ワークス ○は、製作者が担当した事を意味する

ページ	作品名	スケール	製作者名	初出	ベース・キット	カラーリング・デザイン	マーキング&ステンシル	ウェザリング
ピンナップ	"S"ガンダムPLAN303E ディープ・ストライカー	1/144	伊勢昌弘	新作	バンダイ	K	[illegible]	W
131	"Ex-S"ガンダム(リファイン版)	1/144	蝶子頭ポントwithセンチネル・ワークス	新作	バンダイ+ワークス・キット	KA	A	○
[illegible]	"S"ガンダム[illegible]	1/144	蝶子頭ポントwithセンチネル・ワークス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	○
135	"S"ガンダム(フルアクション仕様)	1/144	百武俊彰	88年7月号	ワークス・キット	KA	○	○
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]年11月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	W
137	"S"ガンダム/ブースター・ユニット装備型	1/144	星野利章	87年11月号	ワークス・キット	KA	○	○
[illegible]	[illegible]	1/144	[illegible]	89年3月号	[illegible]	[illegible]	W	W
140	Gクルーザー・モード	1/144	長谷川やすよし	89年3月号	バンダイ	KA	A	○
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]年6月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
143	Gコア	1/72	二宮茂樹	88年10月号	——	KA	○	○
[illegible]	コア・ブースター[illegible]	1/144	星野利章	[illegible]年4月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
145	コア・ブースター・エクステンディット"0088"	1/144	蝶子頭ポント	89年4月号	バンダイ+ワークス・キット	A	A	W
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
147	ソニア・ノート+R&R	1/12	杉田 実	88年5月号	——	K	A	○
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	——	[illegible]	[illegible]	[illegible]
148	メカニック・マン(ノーマル・スーツ)	1/20	伊藤宏之	新作	——	A	A	A
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
152	Zplus C1/2型(MSモード)	1/144	九龍華一+蝶子頭ポント	88年10月号 89年6月号	バンダイ+MGOCK	KA	K	○
[illegible]	[illegible](WR[illegible])	[illegible]	長谷川やすよし	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
154	Zplus A1型アムロ・レイ大尉機(MSモード)	1/144	長谷川やすよし	88年12月号	バンダイ	A	A	A
[illegible]	Zplus A1型アムロ・レイ大尉機(WRモード)	[illegible]	横嶋みゆき	[illegible]年3月号	ワークス・キット	[illegible]	[illegible]	[illegible]
156	Zplus C4型(可変モデル)	1/144	高橋智仁	89年5月号	バンダイ	A	○	○
156	Zplus C4型(WRモード)	1/220	牛久保孝一	89年3月号	ワークス・キット	A	[illegible]	[illegible]
157	Zplus C1Bst型 ハミング・バード	1/144	センチネル・ワークス	89年1月号	バンダイ	KA	○	○
[illegible]	プロトZガンダム(WRモード)	1/220	安藤昌弘	89年3月号	ワークス・キット	[illegible]	[illegible]	[illegible]
157	Zplus A1型(WRモード)	1/220	安藤昌弘	89年3月号	ワークス・キット	KA	○	○
157	Zplus B型(WRモード)	1/220	安藤昌弘	89年3月号	ワークス・キット	KA	[illegible]	[illegible]
157	Zplus A'B型(WRモード)	1/220	あさのまさひこ	89年3月号	ワークス・キット	○	○	○
[illegible]	Zplus BN型(WRモード)	1/220	二宮茂樹	89年3月号	ワークス・キット	[illegible]	[illegible]	[illegible]
158	Zplus D型(WRモード)	1/144	二宮茂樹	新作	——	KA	[illegible]	W
[illegible]	[illegible]	1/550	[illegible]	新作	——	[illegible]	[illegible]	[illegible]
193	ノディ・アーク	1/1200	安藤昌弘+高梨 令	新作	——	A	W	W
[illegible]	[illegible]ツァイン(第3種兵装)	[illegible]	長谷川やすよし	87年9月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
196	ゼク・アイン(第1/2種兵装)	1/220	百武俊彰	89年2月号	——	A	A	A
[illegible]	[illegible]	[illegible]	横嶋みゆき+伊勢昌弘	88年7月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	W
202	ガンダムMk V(ニューディサイズ版)	1/144	長谷川やすよし	88年8月号	MGOCK	A	A	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	高梨 令	[illegible]年8月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
204	ハーザム(リファイン版)	1/144	横嶋みゆき	新作	——	A	A	○
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新作	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
208	"FAZZ"(ファッツ)	1/144	鈴木信夫	87年10月号	バンダイ	○	○	○
[illegible]	[illegible]級	[illegible]	[illegible] 篤	未発表作品	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
225	サラミス(改)級	1/1200	荻原 篤	未発表作品	バンダイ	−	○	○
[illegible]	[illegible]級	[illegible]	[illegible] 篤	未発表作品	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]
225	エンタープライズ級	1/1200	あさのまさひこ	88年7月号	——	○	○	○
[illegible]	[illegible]ス II	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]
226	ペガサスIII	1/2400	星野利章	87年11月号	バンダイ	A	○	○
[illegible]	[illegible]	[illegible]	星野利章	新作	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
230	ネロ(量産型)	1/144	斉藤雅告	87年12月号	——	A	A	○
[illegible]	[illegible]トレ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]
232	EWACネロ	1/220	百武俊彰	89年5月号	——	A	A	○
[illegible]	[illegible]	[illegible]	星野利章	新作	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
234	ガザE	1/144	長谷川やすよし	88年5月号	——	A	A	A
[illegible]	ガザC(MAモード)	1/220	安藤昌弘	88年5月号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
235	ガザC(MSモード)	1/220	赤羽一宏	88年5月号	——	−	A	○
[illegible]	[illegible]	1/2800	蝶子頭ポント	88年5月号	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]
236	ムサイ級	1/1200	蝶子頭ポント+あさのまさひこ	88年5月号	バンダイ	−	○	○
[illegible]	[illegible]("完成版"可変モデル)	[illegible]	伊勢昌弘	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
278	"S"ガンダム/ブースター・ユニット装備型("完成版")	1/144	星野利章	[illegible]	バンダイ	A	A	○
[illegible]	"Ex-S"ガンダム("完成版"[illegible])	[illegible]	伊勢昌弘	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Model Graphix
GUNDAM SENTINEL

『ガンダム・センチネル』を支えたのは、物語と同様、増幅し共鳴しあうある意識である。様々に異なる戦略、視点が、限界へ向かって完全燃焼しつつ、「キット化」という巨大なムーヴメントへ。
『センチネル』は、読者にとってリアルタイムの熱い通過儀礼であったように、また集まった『ガンダム』世代の才能たちにとっても、一つの“出発の儀式”でもあったに違いない。

　彼らは何を考え、実行したのか…。

同じ“ガンダム第一世代”として、誌面には見えない、スタッフたちの『ガンダム』への“想いと訣別”をクローズ・アップし、再び『センチネル』を検証したい。

　一つのピリオドが打たれた今、高橋昌也、かときはじめ、あさのまさひこが、三者三様に自分の『センチネル』を語る、戦争回想録『リアル・ガンダム・センチネル』。

INTERVIEWER & WRITER/KENJI MURASAME

村雨ケンジ

Photo MASAHIRO OISHI

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL

SUPREME UNIT×KENJI MURASAME

高橋昌也

「"戦争"ってモノは、気持ちの良いモノじゃ、困るんですよ」

■DATE　1989 7 5
■PLACE／市ヶ谷『ARTBOX』

僕らのガンダムにニュータイプはいらない

——今回の『ガンダム・センチネル』は、小説としては内容的にも展開的に様々な制約や限界があって、かなり変則的なものですが、いかがでした？

そうですね。連載中は、模型と連動させるため「こういうものが出ます」という打ち合わせがあるんですが、やっぱモデラーが納期に上げてくるかという問題で、コロコロ話が変わっちゃうんですよ。ここでこういう設定が変わったから(笑)とか、作例が落ちちゃったから今回出さない方向で　とか。まあ、文章書く人間の方から言ってしまえばあまり理想的なものじゃないんですけども、『ガンダム・センチネル』って話はフォト・ストーリーで、写真があってひとつ　ってことなんで、今回はある程度文章自体でグラフィックなことを色々とやっちゃおうかなというところはありましたね。

——今回の別冊は、かなりの書きおろし部分がありますが、連載中と今回では、総体としてかなり"語れるもの"にも違いがありますよね。

そうですね。本誌の連載時点っていうのは、模型雑誌っていうのが前提にあるんで、模型となるモビルスーツなりが活躍しなきゃ仕方がないんで、まあいきおい人間的なものってのはどんどん無くなっちゃってますよねえ。ALICEに関しても、まあ連載時点は最後まで明かせなかった部分があるんですが、別冊でまとまった時点では、ある程度できたんじゃないかなというところですけれども。

——フォトストーリーにおける作家の役割というのは、極端に言えばとりあえずストーリー・ラインをつなげればいいんですが、今回はALICEの描写を始め、かなり意欲的な取り組みだと思ったんですが、その動機は何ですか？

もう、ものすごく最初っから "ニュータイプ云々 " って話があって、これだけは絶対にやりたくなかったんですよ。

——どうしてですか？

今、ガンダムの世界観の中で、"ガンダム"って名前のロボット自体が、昔のヒーロー・ロボットみたいな形で、神性をおびたものになりつつあるんですね。大魔神というか(笑)。すでに富野さんの小説の『ガンダム』の世界っていうのでは、"ガンダム" はひとつの伝説になっちゃってる様なロボットですから。

そうなっちゃったガンダムに意志をもたせるっていうのがね、必要になってくると。だから、逆の意味で考えれば、人間の心がはいってきた場合に非常に力を発揮するという『マジンガーZ』とかありましたけれども、そこから分化してったものをまた元に戻すっていうこと。人間なしでも、ある程度

高橋昌也

1961年生まれ。大学受験（浪人）中に　例の"ガンプラ・ブーム"に直面、伝説の「ストリーム・ベース」の一員として模型雑誌等で活躍。同時に、模型雑誌の書方に廻ることも多く、その方向性が開花し(?)、コミックボンボン誌「MS戦記」で原作者デビュー。その他、現在大流行の"ゲームブック"を日本で最初に発表、文書化した人でもある。『ガンダム・センチネル』では、原作（小説）担当。来春、新書版『ガンダム・センチネル』発刊予定。現在、ゲームグラフィックス&コミックノイズィ編集長。

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL
MASAYA TAKAHASHI × KENJI MURASAME

その存在のみでキャラクター性を主張できるような形にしようというところはありますね。

インパクト的にも、デザインでも、また、架空のものですけど性能仕様に関しても、このSガンダムってのは、明らかに従来のガンダムってものを卓抜してるものなんですよ。それだったら、もう一つ今までのガンダムよりも卓抜したものを付け加えてやろうと。それも、ニュータイプじゃないもので。

で、今回の別冊版の方でも書いたんですけども、ニュータイプっていうものも、やっぱり地球に足をつけてる人間が宇宙に出た時に、その憧れとしてとらえているもので、所詮その考え方ってのも重力の影響下を抜け出ていないっていう感じじゃないかと。で、やっぱりガンダムの世界でも、ニュータイプになっちゃったから何してるかっていうと、それ以上は何もしていない訳ですよねえ。

——ということは、原作者の富野さんや、そのラインの“ガンダム”像があるとしたら、昌也さんの中の『ガンダム・センチネル』は、そのアンチテーゼとして存在するんですよねえ。

そうですね。これは、もうものすごく個人的な話になっちゃうんですが、あの『Zガンダム』のTVが始まる前に、『MS戦記』ってマンガを書いてたんですね。で、版権元であるサンライズの富野さん自身にお見せしてるんですよ、何度か。で、その時に色々言われたんですよ。

——ハハハハ、そうなんですか。例えば、どんなことですか？

そうですねえ　、要するに、僕のマンガと、富野さんの持っておられるガンダム像、演出論や作劇法というものではちょっと違った部分があったんでしょうね。

例えば、『MS戦記』で、モビルスーツに乗ってるヤツが、下をウロウロしている敵軍の兵士を踏みつぶそうとするシーンがあったの。で、富野さんに「なんでそういう風に踏みつぶすんだ？」ということを言われたんだけど、やっぱりでかい機械や圧倒的なものに乗ってた場合に、ちょっとそういう悪魔的な心って働くんじゃないかな　という所がある。今、暴走族なりなんなりが車を手に入れると、チューンナップしたくなる。で、何するかっていうと、やっぱり山の峠の方もってって、「峠をせめるぜ／」みたいなね(笑)。

——ああ、そうですね(笑)。

そういう自分の力を拡大するようなものを手に入れた場合、人間ってやっぱり使わざるを得ない。

そういうところって富野さんは理解できなかった。ところがいざフタを開けてみたら『Zガンダム』でいきなり主人公のカミーユ・ビダンが、ガンダム乗った時「ふみつぶすぞー!!」(笑)―無邪気に使っているという(笑)。これはズルイな(笑)っていう。

で、毒ガスの攻撃の話なんかも『MS戦記』で描いてますけども、「いきなり毒ガスを使うというのはマズイんじゃないか」的な指摘をされたんですよね。これもまあ、見事にやられましたしね(笑)。

ですから、もうある程度関係ないんじゃないかと思うんですよね、富野さん御自身のつくられたガンダムと、僕の方のやってるガンダムって。

ALICEは、今もどこかで育っている／

——でも、そういった富野さん御自身の新ガンダム群と、昌也さんがつくられた今回の作品も、それは解釈の違いで、ルーツはやっぱり同じ『機動戦士ガンダム』という作品ですよね。昌也さん御自身は例えば、ヤマトに(笑)憧れてるみたいに、旧『ガンダム』に対して思い入れはあるんですか？

もともとの『ガンダム』自体にはもちろんそうです。で、確かにエポック・メイキングな作品ですね。それで終りにしとけばよかったんです、本当に。『ヤマト』と同じように　。

——ワハハハハ／(同爆)

ハッキリ言って『Zガンダム』ってのは失望しましたし。で、その、もともと『ガンダム・センチネル』をやったってのは、『Zガンダム』の尻ぬぐいをやってやろう／　って感じなんですね。ようするに『Zガンダム』って、外部から見える事のみで端的に言えば富野さん自身が放棄してしまったような形ですよねえ。その収拾がつかないまま、よくわからない形で『ZZガンダム』にすぐ移行しちゃってるんですよね。

で、『Zガンダム』でやろうとしてたことってのは、僕の独断になりますけど、「あ、コレ、幕末の話やろうとしてるな」っていうところで明らかに見えてたんですよ。ティターンズなんて完全に新撰組ですから。じゃあ、それにもうちょっと近い所でね、やってやろうかってところで、『ガンダム・センチネル』はもう露骨に幕末の話にしちゃった訳ですよねえもうペンタなんかねえ、五稜郭ですから、大笑い(笑)。

——『Zガンダム』の尻ぬぐいをしてやろうという衝動というのは理解るんですけれども、Sガンダムが出てくるストーリーが必要だった時、別にそういう話でなくてもいい訳ですよね。ニュータイプのストーリーから離れる以外に。

そうですね。ニュータイプっていうのは、完全に富野さんの領分ですからこれは他人がいくら踏み込んでこういう思想だ　とか打ち出しても、違うって言われれば違う訳ですし、その辺の逃げの部分てのはありますね。

だから、ここは逆に新しいことで、もう一つ触れていないものということで、あの世界で教育型コンピューターってものがあって。これは現実のレベルで言っても、人工知能の開発ってのが細々と行われている訳です。大々的なものでは民間に使われている様なAI　人工知能とか、あれなんかワープロでお目にかかれますけれども。

戦争の場合は昔っから無人兵器ってのを考えてる訳ですね。人間に死なれちゃ困るんで(笑)。で、戦争の兵器だけで戦ってもらおうか、と。ところが、使われてる兵器を利口に作りすぎてしまった場合には「何かおかしい」って考えるということですね。これは、ニュータイプとは別の意味でなにか別の精神というか意識を持った存在がつくれるんじゃないか　ということで出してきたのが、ALICEという略称の人工知能なんですね。まーこれもALICEっていう同名の人工知能がアメリカに存在してるんですよ。

——あ、そうなんですか。それはやっぱり軍事機関ですか？

確か民間の大学の研究所ですね。これもやっぱり、人間の曖昧な思考とか抽象的な概念とかを判断しようというような人工知能だったと思います。

R&Rもオフショーも僕らの周りにいる／

——『ガンダム』自体は、もともと歴史的なものや、本来SFの持ってる面白さとは別の方向にいっちゃった感じはありますよね。

まあ『ガンダム・センチネル』も、もとからSFをやろうと考えていた訳ではないです。日本人に非常に特有な判官びいきがあるんですけども、特に負けていく側の方に思い入れしたということはありましたね。だからニューディサイズの人間たちを主人公にした方が楽だったことは楽なんです。

——そうですね。オフショー側の描写の方が感情移入しやすく描写されてます。リョウ・ルーツの方がキャラクターとしては最後までわからない。

リョウ・ルーツってホントによくわかんない人間なんですよ。とにかく、自分で書いててイヤになる位ヤな人間に設定したんです。

——ハハハハ。

実際に主人公のモチーフになってる人間が何人かいるんですけれども、ああいう奴は必ず高校とかにいましたよね。で、そういう今の不良少年だとかの連中のパターンっていうのも入れてるつもりではいるんですけどね。支離滅裂な言動、で全然論理一貫性がない、そのまんまの流行に流されてる。で、そのクセ見栄は強い。で、まーあの、ファッションと女のことだけには、とりあえず気を使う(笑)みたいなね。

——あと、車と。

そう、車とかバイクとか。で、そういう奴が僕は全面的にキライっていうか　。僕の友だちがそんなのばかりで。

オフショーっていうのは、本当にイイコちゃんで来ちゃってる奴で。で、そういう奴も必ず1人はいる訳で、ム

※1　大映映画『大魔神』シリーズの巨神。普段は埴輪状の巨像だが、悪徳領主に搾取される領民が窮地に追いこまれると、顔面は鬼神と化して動き出し、巨大な破壊をもたらす。シリーズは『大魔神』('66)『大魔神怒る』('66)『大魔神逆襲』('66)。

※2　富野由悠季氏。アニメ『機動戦士ガンダム』シリーズ総監督、原作。現在は小説家としても知られ、代表作は『リーンの翼』。また、現在『ガンダム』のオリジナル小説『ガイア・ギア』(ニュータイプ連載)『閃光のハサウェイ』も執筆中。

※3　永井豪が“少年ジャンプ”に連載したSFコミック。少年が巨大なロボットを操縦して、Dr.ヘル率いる機械獣軍団と戦う。同時にアニメ化され、大人気を博する。

※4　高橋昌也・原作、近藤和久、作画のガンダムのサイドコミック。講談社“コミックボンボン”に連載され、現在はバンダイより単行本化されている。

※5　戊辰戦争最後の戦場。西洋式城郭で、榎本武揚ら旧幕臣のほか、土方歳三ら新撰組残党が占拠、新政府と戦った。

※6　現代のワープロは、使用者が高い頻度で用いる文字を優先的に出す。

※7　判官　源義経のように、負けていく側のものに同情すること。

チャクチャなことやってる不良学生みたいなのと意外と友達だったりする訳ですよ(笑)。そういう風になりたいなって思ってる奴で。

――"モデルグラフィックス"の読者とか、アニメにこう魅かれていく少年たちにとってのは、どちらかっていうとリョウ・ルーツに憧れつつも、オフショーに近いと思うんですよ。で、心理描写なんかもそれを意図してる様にみえるんですが。

確かに、それも充分見越したものです。「お前ら、もう部屋ん中でイジイジとどまってんじゃねえ！」という(笑)ところはありますね。

例えば、不良少年の持ってる様な不健康さってのは、タバコすってみたりね、大人のやってることに憧れてる訳ですよ。ただ、ああいうオフショーのタイプっていうか内省的な所のある人間の不健康ってのは　例えばロリコン、マンガとか　盗聴だとかね、オレンジカードの捏造とかで、こっちの方がよりアブナイんですよね。

"GG"の読者の投稿なんか見てても、一番多いのが「1人で遊べるゲームを付録につけてくれ」とか。

――ああ、なるほどね。

ぼくらの時代ってのは、例えばゲームって"人生ゲーム"とか、いわゆるパーティ・ゲームですよね、ところが、ファミコンができちゃったりして、1人で膨大に空想の世界が拡がっちゃう訳ですよ。で、そこに没頭しちゃうってところで、ある種これは精神的なドラッグなんですけどもね(笑)。

だから、まあ、皆となにかやるっていうことに憧れつつも出来ないんですよね。で、特に上手いことをついたなってのは永野護さんですよね。

――うん、ああそうですね。

1人で膨大な空想世界を中学2年生の時あたりから(笑)創ってて、それをとりあえず取りくんじゃうと。でも、ファンの子たちっていうのは、自分で考えることしないんで、人様のつくったものに間借りしちゃうんです。まああの一、それは『ガンダム・センチネル』でもある訳なんですけれども(笑)。

リアルな戦場描写と、日常の中の戦死と---

――たしかに、SF、アニメ、マンガ共に、例えば『FSS』や高橋留美子のマンガなど受動的で気持ちのいいものが多いですね。そういう意味では、『センチネル』は珍しく辛い。

そうですね。今、戦争が気持ちよくちゃ困るんですよね。

――(笑)

『トップガン』なんてのはねえ、もう戦争は明らかに気持ちいいもんですからねえ(笑)。人間の行為からすればとにかく戦争って異常なんですよね。人間を減らす為の神の自然の摂理だという説もあるんすけども(笑)、破滅しちゃうところまできてますからね。そういうある程度デタントだなんだって、結局はその核兵器を廃棄処分してると、かわりにもっといいもんがあるからしてるだけなんですよ、要は。

実際にもっと身近なところで見てると、僕なんか完全装備の40キロ位の荷物かついで、6日間も、戦争する場所まで歩けっていわれたら絶対にできないですよ。明らかに最初の「ガンダム」の頃はそういうところを臭わせてたんですよ。

ところが『Zガンダム』以降、モビルスーツの動きは速くなるしね。なんか、あっけらかんと人殺しやってるし、簡単にモビルスーツ操縦(笑)してる訳でしょ、これはちょっと違うぞ、というところはありますね。

あの今、気持ちいい世界っておっしゃったでしょ、で、気持ちの悪い世界にしたかったの。要するにまあ　まず最初出撃してって、人殺しの現場に出された人間てのはションベンもらしちゃう、で一当然ですね一多分脱糞もしてるでしょう(笑)おそらくは。明らかに自分を殺そうとして殺意が渦まいてるところに放り出される訳ですからね。で、それはいったん戦争の経験のある人間から、ま、大体怒られちゃう訳ですよ、チンケな話。でも虚勢を張ろうとしてる人間はそれを隠す、と。ものすごく重力がかかってきて奥歯がくだけたり、で一血が流れてるけどそんなのかまって気をとられてる瞬間に死んでるかもしれない訳でしょ。ま、そういうところってのがまず戦争を生々しく描くところでもあった訳ですね。今までの本家のガンダム・シリーズと違うというところでは。

あともうひとつ重要な部分として、今回宇宙船の中の臭いってのがものすごくクサイもんだと定義してるんですね。実際に僕は軍艦と称するような船とか潜水艦ていうものの中に乗ったことがあるんですよ。で、その時にもう非常にひどい臭いがしますよね。小さい漁船なんか乗ってみるとよくわかりますけど、あの機械油や魚を放り込んでおく倉庫の臭いってのはものすごいですよ。まして宇宙、真空中に囲まれてる中に、箱がこうある訳ですから、その中の空気のよどみかたってのは並大抵のものじゃない。で、これに乗って何ヵ月も戦わなきゃならないってのは非常に不快感を催すと思うんですよ。

――僕も含めて、オフショー的青年に対する、リアルなメッセージという点ではわかるんですが、それをなくすものがよりによって人工知能たというのは、どういうことなんですか。

あの、まず「なぜ『ガンダム・センチネル』で女性兵士はでてこないんだ？」っていうところがあったんですよ。僕の方の持論でいっちゃえば、女性兵士がでること自体異常なんですよ、僕から言わせてみれば。現実にも女性兵士っていますけどね、アメリカ軍議会の法案やらなんやらで公報任務にしかついちゃいけないんです。イスラエルにしても。女性も一応ライフル持ってる写真ありますけども、これもほとんど公報任務なんですね。で、僕の方で出してくるのは全部男だけになったんですけど。

そういう機械の形をとったっていうのは、まあ、これはどんな作家の人でもそうなんですが、男が書く場合の女性キャラクターってのは必ずよくみてみるとオカマになってしまうか、性格分裂か、どっちかになっちゃうんですよ。で、それを隠すという方便でもありますよね。その一人工知能に代弁させたっていうのは。

今、アニメや模型に没頭しうるような子がいだく女のコ像ってのが、MS少女とか、2次元 平面の女のコとか、特撮ヒロインでは、あまりにもなんか悲しいというかねえ(笑)。だから明らかにその彼らの想い入れのあるそういうコンピューター的なものから、女性的な本能一本性ってのをねえ、備えつけたようなコンピューターから否定されちゃうのがいいのかなーっていう気がしましたね。

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL

MASAYA TAKAHASHI × KENJI MURASAME

——でも最終的にでてくるイメージってのがね、母のイメージが強いのはどういう訳でしょう。

最初はですねえ、あの一、ALICE自身の進化にしたがってある程度変化してるんですよ。最初はリョウ・ルーツの妹的なところから最終的には女性—あの—母親になってしまうんですが。

——最終的にはオフショーがああいう死に方しますよね、あれはどういう風にとったらいいんでしょうかねえ？僕が属してる社会だとか、作者が対象にしてる読者層ってのはね、すごく、母的な世界っていうかね。中にいると思うんですよ。あの死に方はすごく肯定的な死に方なのか、否定的な死に方なのかっていうのがねえ。

あれは否定的な死に方ですね。オフショー自身がフラれちゃうって感じですよね。逆に今度は、それに失恋してしまうという形でのとらえかたでかまわないと思う。

——そういうアニメの状況論まで盛り込めたという意味では、高橋昌也という作家としてはね、これでとりあえず『ガンダム』に対しては１つ落とし前がついたっていう感じはあります？

そうですねえ、ある程度快感はありましたね。逆に言っちゃえば『ガンダム・センチネル』の方での読者のお手紙っていうか、お便りなんか読んでて一番ピント外れてたのが、「今度の映画版はがんばって下さい」っていう(笑)。『逆襲のシャア』と感違いしてんの。これが非常に快感でしたね、言ってしまえば。

——あの今回の「センチネル」っていうのは、まあ、ガンダムって形を借りて、作家の持っているアニメを語っている訳ですけれども、形としてはどうしてもカバーになっちゃいますが、今後も『ガンダム』を書き続けられるんですか？

確かにオリジナルはやりたいし、やらなきゃいけない。どんどんアニメ畑とかから、やっぱり新しいガンダム世代ってでてくるから、僕のやる仕事はガンダムではもうなくなっちゃってる訳ですよ。

作家で胡桃沢耕史※10さんて方いらっしゃいますけれども、あの人は昔、ポルノ小説なんかを書いてたんです。で、しばらくそのポルノ小説をやめてて、ある日出版社に行ったときに編集員から、「あんた何しに来たの？」っていわれたらしいのね(笑)。これは作家の世界では、やっぱり芥川賞なり直木賞なりとらなきゃだめだってことで、やっととったのが『黒パン俘虜記』ですよねえ。

だから情けないのが今までやってたのが『プラモ狂四郎』※11だとか(笑)『MS戦記』だとかっていうね、結構ガンダムの端っこについて商売やってたもんで。

１作やっぱり自分なりのもを冒険小説なりで出して、それで評価を見なきゃっていうところですね。今ガンダムって名前がついてるだけで、４割から５割は完全に割引きして考えなきゃいけないですね、自分自身が、力みたいなのを。

文中にもある通り、高橋昌也氏は『センチネル』の中に、かなり辛めのメッセージを含ませている。しかし、注意深く読めば、そこには氏自身の自戒の様なものが認められるはずだ。

高橋氏に限らず、僕らの世代は今、“ガンダム”に対して強い愛憎の念を感じている。それが『センチネル』という企画をここまでにした事も、疑いようがない。僕らは、生まれつき傷つかずそこそこの楽しみを得る術にたけ長けている。しかし、そこに安じるのではなく、前の世代を乗り込えることによってしか、次のステージへは進めないのである。傷つかなければ、本当の楽しさは得られないのだ。

“野性の復権”が高橋『センチネル』のテーマであり、『センチネル』自体が高橋氏にとってもその長い旅の始まりのように感じられた。

※8　ゲーム[illegible]ィックス誌。高橋氏はこの雑誌とコミックノイズの編集長。

※9　一世を風靡したタカラの人気ゲーム。ラストには親子まで清算する異常なゲームだが、一億中流の世で最近ゴールが「億万長者」と「貧乏農場」から「高級住宅地での余生」と「開拓地に入植」へと変わった。

※10　直木賞作家。もとの友人たちが直木賞作家になる中、生活のために一時期清水正二郎の名でポルノ小説を書いていた話は有名。

※11　コミックボンボン連載のガンプラマンガ。クラフト団名義で高橋氏も原作に加わっていた。作画はやまと虹一。

“センチネル”をより楽しみたい人の為に——

高橋昌也パート薦選書SELECT 4

（解説　高橋昌也）

『女王陛下のユリシーズ号』

アリステア マクリーン 著　早川書房　¥600

海洋戦争冒険小説の大傑作。この本は自分の作品と言うよりも自分自身に多大な影響を与えているといっても過言では無い。戦艦兵器の内部が目茶苦茶に臭いだろうという推論もこの本を読んでもらえば分かるはず。カポック・キッドという登場人物の「だいなしにしてくれたな」で泣けない男は死んでしまえ！

『ちょっとピンぼけ』

ロバート キャパ 著　文芸春秋　¥412

写真家ロバート・キャパの第二次大戦の従軍記。軍人でも無く民間人とも言い切れぬ従軍カメラマンという立場から見た「戦争」は非常に興味深い世界。カメラマンであるがゆえ、普通の軍人さんが気が付かない、気にも止めない事に注意を払っている。戦争のディテールという面では本職の写真よりも彼の文章の方が優っている気がする。

『ニューヨーク物語』

ピート・ハミル 著　文芸春秋　¥1,200

ニューヨーク物語
ピート・ハミル

ニューヨーカーの文章ってのは凄いと思う。なんでこれだけ無駄が無く、印象的な表現が出来るんだろう!!　文句無く文章上の目標である。ちなみに作者のピート・ハミルは元ボクサー。車のような体格の人だが「幸せの黄色いハンカチ」の原案はこの人の短編である。

『アメリカの肖像』

アントン・マイラー 著　サンリオ　¥2,600

もう絶版だけれども極めてノンフィクションに近いフィクションの傑作。第一次大戦からベトナム戦争まで従軍した軍人一家の話で、「軍人がなぜ軍人なのか？」というテーマをくどいほど語ってくれる。センチネルだけじゃなく、今までの自分の作品に、登場した「軍人さん」達の「軍人」としての行動原理や思想はこの本の影響が大きい。

INTERVIEW

REAL GUNDAM SENTINEL

HAJIME KATOKI × KENJI MURASAME

■DATE／1989 7 18
■PLACE／方南町CAFE『TOMMOROW』

かときはじめ

「ストレンジな"リアル"のラインっていうのは、送り手としては恐いよね」

フォト・ストーリーは撮る前に勝負が決まる/

――「センチネル」でのかときくんは、デザインからフォトストーリーの絵コンテと、ILM※1でいえばJ ジョンストン※2みたいに八面六臂の活躍だけど、SFXスーパーバイザーもやってるんでしょ？ 戦的にコツって何？(笑)

遠近感、奥行きかなあやっぱり。それと光線。結構いいかげんなとこもあるけど、実は(笑)。

――かなり臨場感ある写真だったけど、NASAの写真参考にしてるの？

んー、意識してやるけど、実際の宇宙写真の被写体ってのは、結構ヌメッとしたものが多いから、ロボットなんかにあんまり応用できないね。ガンダムの宇宙船は、ゴチゴチしてるし。

――光源や反射光なんかの設計も、コンテの時点で考える訳？

もちろん光源は考えるけど、ただりアプロの素材とかがなくてウソになったり、単品写真と変化をつけて反射光を使わない場合もある。

あとは奥行きのある配置だね。船とモビルスーツにしてもわざと大きいものと小さいものを組み合わせたり。宇宙船の手前に小さいものがあれば、遠くにいるはずの宇宙船が巨大に見える。

――絵画的な構成力の問題だ。ただ、口でいうと当り前の様な気がする(笑)けど、それを撮るのは大変だ。

模型はなんといっても単品ページが主体だから、その為に手とか足とかの可動が犠牲になってる模型なんかもあって、モデラーに謝って、一部壊してポーズを組んで合成したりね。

――被写界深度も重要でしょ。

うん、被写界深度は常についてまわる深刻な問題だなあ。特に船とかは真横から見てる分にはいいんだけどさ、斜め前方とかから見るときに全体にどーしてもピントが合わなくて困る。

――それは、露出を絞るんでしょ。

絞り込む、もう調子悪いところまで絞り込む。32まで絞り込む(笑)。それでも合わない場合もある。そこで解決になるのがビデオなんだよね。これだ

かときはじめ

1963年生まれ。大学在学中より 雑誌等のイラストレーションや マンガ家アシスタントを手に染める。機械工学を専攻したが趣味が高じて現在に至る。『センチネル』ではオール・デザイン・ワークスの他 フォト・ストーリーのビジュアル・コーディネイト・SF考証他を手掛ける。。

と被写界深度がかせげる。

——なる程ねー。でも既製のビデオ処理の映像ってリアル感ないなあ。

なんていうのかな、滑らかな奥行きがないんだよね。いわゆるリアプロ撮影が陥りやすい。リアプロで遠くのものがあって、物があって、手前のものがボケてて、っていう3段階でしか考えていない。木の枝とか幹とかロボットの脚とかがあって、ピントがボケてれば手前にあるだろうっていう考え方が安直だよね。

——アニメのマルチプレーン[*3]だ。

平面的で。

「センチネル」の場合、なるべくどこまでがブツでってものが分からないようにするような努力って多い。本当は宇宙船なんて広角か、ものすごく遠くから撮影する訳だから、背景の星とかさ、天体のピントが外れるわけないんだよね。

——「スターウォーズ」なんて、星空も鮮明だしね。でも、実際に幾つかの、オブジェクトとリアプロなりを組み合わせる時って、パースを正確に合わせなくちゃいけないでしょ?

うん、地獄(笑)。そーゆー時には極端にパースをつけて撮って、別々のものを合成していくってカンジで。一点から広角レンズで撮ったようにさ。そーすれば、こーワッって感じになるじゃない。

だからねー、ようするに最初から考えなくちゃならない。合成物のパースは。昔さー「新幹線大爆破[*4]」の中で、新幹線の模型があって 背景のビルがある程度から奥のがみんなパース計算して撮った写真だったって話だけども、大げさな話それくらいの計算やりたいなってのはあるなあ。

そういえば、この間観に行ったホックニー[*5]の写真が面白かった。35mmの写真をちょっとずつずらして撮っていって、パーッと貼り合わせて、すごい広角写真をつくっているっていう。

——京都の石庭のやつでしょ。足元の写真に、少しずつ角度の違うクツシタが写ってる——

それそれ。

アクシズは青い空に白く浮かぶ!

——例えばSFのアートでも考証的リアルなものと、例えば宇宙で空気遠近法使うとかっていう、演出的な必然のウソってあるよね。

あるある。うん、空気遠近法[*6]は若干使ってるね。遠景のものがあって見えるとか。でも最近は地球が鮮明に写ってるって本当の写真を印象として持ってる人多いんじゃない。だから、世間一般に認知されそうな、印象みたいのは生かすけど、やっぱり大量にものが並んだら、遠くのものは気持ち一段階薄くするとか、宇宙空間だと暗くしないで解像度を荒してやるかなって感じ。

プラモデルのボックスアートなんかで、小池さん[*7]だとか、佐竹さん[*8]とか僕も尊敬してるけど、1機の飛行機の手前の翼と奥の翼は色を変えてあるよね。で、向こうに飛んでる編隊はさ、ほとんど紫になってとんじゃってる。あれは当然ボックスアートだからでもあるけれども、まあ、その程度の自然な表なんかが、できればねー。

——アカデミックな絵画法だね。

まあ、それと同時に全く逆手にとってさ。こう。ミョ〜な、ストレンジなリアル感てあるよね。宇宙写真とかでも、宇宙で見たりしたら夜明けとかさ、みるみる何10秒で太陽が昇ってきちゃうでしょ。地球の輪郭なんかイキナリ青くなるでしょ、宇宙遅しじゃないのに。その辺のストレンジなリアルってのをさ。

——あー「2001年」。あはは(笑)

見たときに、それまで経験してなくても、説得力のある映像とか、"あーそーかもしれない、こーゆーものかもしれない、リアルだな"っていうさ。

——それ、映像のセンス・オブ・ワンダーみたいなとこあるよね。

「リングワールド[*9]」から見た空のイラストとかっていうとはさ、星空が見えてて、昼の部分と夜の部分が交互に見えるっていうのが多いんだけどさ、実際リングワールド空気があるわけだから、光が空で乱反射して空は青いんだという話がありまして。

——あー、確そんな話ありましたね。

で、しかもさ、リングワールドの黒い夜の部分てのは空に溶け込んで青くて、そんな白い昼の部分ていうのも別にまっ白な訳じゃなくて、日中見る月みたいなもんでさ。

——あー、ふんふんふん。

だから本当は劇場版「逆襲のシャア」なんかも、最後にアクシズが地球から見えるじゃない。そうすると、別にあれが大気の中で落ちない、減速しないとか、そんな神秘の力で第1宇宙速度出ちゃー困るとかいうのは、もうどうでもいいんだよ。そういう、ミノフスキーとかニュータイプとかいう以前にさ、空気遠近法で見たら地上からアクシズってものはやっぱり昼間見た月みたく見えなくちゃいけないんだよね。あんな真っ黒じゃとにかくいけないんだよ。一番遠くに見える山なみよりも必ず遠くにアクシズはあるわけなんだからさ、その時に背景の人が山に塗った紫よりも、さらに紫白くなくちゃいけない。

——そーそーそーだよね。「ガンダム」の落ちるコロニーもそうだ。象徴的な意味はあるんだろーけど。

でそれをさ、実際にコンピュータで計算して大気の乱反射とか透過率を計算して、映像で描いたとしても、それが楽しめる、"おーリアル"って喜ぶ人と、わかんない人が。

——うーん、大ボケがいるかも。

「センチネル」なんかやってるのは、もーぜんぜんそれ以前の世界なのに、その、いわゆるストレンジなリアルについてこれない人がいるんだよね。

例えばねー、月っていう天体でも、遠くにやっぱり山なみとか見えるわけでしょ。アポロなんかが撮ってきた写真でも。で、空気がないから、遠か彼方まで山がさ、コントラストがくっきりして、影もまっ黒におちるじゃない。で、空は星が見えててそういった映像を月面戦とかで描くと"この背景は地球と変わんないんじゃないですか"って、それがわかんない人がいるんだー。

——あー、わかんないんだ。最近の若い人は、アポロが月に行った後に生まれてたりするから、また、ボーンステル[*10]とかの空想の世界に戻っちゃってるんだ! エアーズ市民はウサギだった!(笑)

だから、そうねー、昼間でも空が真っ黒ってわかってくれないんだよね。知識が映像の理解を助けるって部分あるからね。さっき言ったストレンジなリアルのラインていうのは、ギリギリでさ、経験がない人にはわからないんだよね。だから昼間のアクシズ白くやったら変だって思う人きっとでてくると思うんだ。だから、もーそのへんホントに一番面白い部分てのはさ、受け入れられない可能性があってこわいよね。

——うん、TVとかアニメの紙切り型の画に慣らされてる危険性はある。

アフリカ大陸の森の中でしか暮らしてない原住民がいて、それって地平線が見渡せるとこに出ないってんだよね。そういう人っていうのは、初めて外に連れて行かれると、遠くに見えるゾウとかウマかなんか見て"あれは何だ?"って聞くんだって。"遠くにいるウマだ"って言っても"いや、そんな訳ない、ウマがあんなに小さいものか"って言う。それって視覚の恒常性でしょ。あとさ、目の角膜移植とかされた人が最初は文字を認識できないんだよね。生まれてからずっと目が見えないとさ。網膜には写ってるんだけど、大脳が理解できないっていう、ドグマ的になってきちゃうけどさ。ヒトの楽しみ娯楽にしても、そういった視覚にしても、

※1 Industrial Light and Magic社。ジョージ・ルーカスが経営するSFXスタジオ。実写映像の全ジャンルに渡る優れた技術と コストパフォーマンスの良さを誇る。『スターウォーズ』製作時、J・ダイクストラ達がここでモーション・コントロール・カメラを開発したのは今や伝説。『スターウォーズ』シリーズの他 最近のスピルバーグ系は全て担当している。

※2 ILMのアートディレクター。スノースピーダー、AT-ATを始め 多くのILMメカのデザイン、SFXのストーリーボートを担当。一般に マッカリーの美学っぽさ ロディス・ジャメロのマニアっぽさと比較して その武骨なメカっぽさに人気がある。

※3 多段撮影になっているアニメーション撮影台。前景 各中景 背景のピントのボケやその移動で 画面に奥行きをつくる。この段が多いほど 自然で空間が表現できるが TVアニメでは殆ど見られない。

※4 東映のパニック映画(1975年)。内容ゆえ当時の国鉄から一切の撮影協力を断わられてたため SFXなどで見事な新幹線をつくり出した。興行は散々だったが フランスで大ヒットし 逆輸入された。

※5 デイビッド・ホックニー。イギリス出身の元 ポップアーチスト。西海岸のゲイをテーマにした風景画が OLに人気。独特のパノラマ写真も評価されており ロンルピアノらがパクっている。

※6 大気の濃度によって 絵画に視覚的パースペクティブをつくり出す手法。簡単に言えば 近くより遠くのものが白っちゃけてみえる。マット・アートは この技術の究極。反対に 手前に濃い色、暗いものを配置するのはバリュー・コントロール。

※7 小池繁夫。イラストレーター。ハセガワ飛行機のプラモデルのボックスアートなどを広く手掛ける。リキテックス(アクリル絵画)による線引きを多用し 微妙な光線にこだわる。

※8 佐竹政夫。イラストレーター。文林堂『世界の傑作機』シリーズの表紙に代表されるモノクロームの質感は秀逸。

※9 ラリィ・ニーヴンによる同名小説に登場する人工天体。巨大なリングの中心に太陽があり リングの内面は陸地。太陽の周りには 昼夜を作る巨大なスリットが設けられている。究極のスペース・コロニーと呼べるかもしれない。邦訳版はハヤカワ文庫。

※10 アメリカの天体画家。天体画と言えばボーンステル トンがった山の月面画で有名。映画『月世界旅行』や ディズニーSF映画などの重要なアドバイザーでもあった。

知識による部分、経験に頼る部分ての は多いよね。

100年未来だって、古典物理学は存在する

——確かに『センチネル』の特色の一つに モビルスーツを始めとした科学設定があるんだけど、"SF考証" としてはどういう仕事をしたの？

『ガンダム』ってのは、落語でいう三題噺といっしょで、モビルスーツがあってコロニーがあって、ミノフスキー粒子がある訳で、まあ、それをハミ出しちゃいけないねってゆーことだよね。きれいな調和がとれてる訳だから。それを壊さないように、『センチネル』としてはむしろ僕は昌也さんの領分に結構考証面で口ばしつっこんじゃった面があるんだけど。

まー、SF考証なんて別に僕がしないでも良かったんだよね、恥かしいし(笑)関係者である以上、重力とか運動エネルギーの問題とか、そういった部分を旧作『ガンダム』位にはおさえたかった。例えば、ゾディ・アックがさ、数千トンの質量があると仮定すると、地表に落ちるとそのエネルギーだけでメガトン級のエネルギー持ってんだよね。だからそこで昌也さんが火薬積んでとか言ったんだけど、通常弾頭だけで何メガトンも積むこと不可能なんだよね。TNT火薬換算なんだけどね。だから、そういった部分はおかしいとかね。

——なる程。満足出来る結果だった？

まー、僅かだけどね、何ヶ所か。

物理学って、ニュートン物理学の古典物理学と、近代物理学があるでしょ。高校で習うことは大概古典物理学なんだけどさ、近代物理学も結局古典物理学でまかなえない範囲をフォローしてるだけで、古典物理学だって日常生活で光速から比べてゼロに等しい様なスピードでマクロに暮らしてる分には、問題ない。で、それ以外の非日常的な部分にまで拡張したのが近代物理学なんだけど、別にそれができたからってニュートン物理学が不要になった訳じゃない。同様に、ミノフスキー物理学が仮に世の中を席捲したとしても、それ以前の物理学が否定される訳じゃないんだよね。拡張されるだけだから、上位互換性ってあるけど、それまでのものが使えなくなっちゃう訳じゃないでしょ。で、そういった意味での作用反作用の法則だとか、そういったものが最初に作ったウソからはみ出すのは破綻してると思う。

——そういう姿勢って、実際のモビルスーツのデザインにも反映してる？

そーだなー、やっぱりその世界なりの約束事だね。例えばロボットの股関節ってものは、プラモを見ると直径3mm位の棒でつながってるじゃない。あれ片足で立ってるときって、要するに数十トンのロボットを支えている訳で、動荷重を含めればさらに何万kg重、

何十万か。大丈夫か不安になるんだけど、ロボットなんだからそうする他ない訳でさ。『じゃあこの世界では、この軸でもつことにします』っていうことにするなら、じゃあ股関節以外の軸はどうなんだと。例えば胸のハッチひとつ開けるのにとてつもなく巨大なヒンジがついてるかと思えばさ、股関節部はその3mmの軸だけで立ってたりさ、とかじゃなくて。

——ムーバブル・フレームなのに(笑)

まあ絵で見てそれなりに不自然さを感じない程度にね。

それから、一次大戦の頃の飛行機とかさ、波板が貼ってあるじゃない。今の飛行機でもリブとかそうだけど、モーメントの掛かる断面をいわゆる断面係数が大きい形にしてやって、同じ材質や重量でも強度がでるとか、必要だね。まあガンダム世界は100年先。たかだか100年ともいえるし、遠い未来の様な気もするけれど、でまー楽しくシミュレートすると100年前に比べると木だった自転車が鉄になって、今プラスチックになっちゃってる。未来のロボットが何で出来てるかなんて分からないけれども、ある意味その辺は完全主義のリアリズムは捨ててしまって、現代との共通部分ていうのをある程度盛り込まないことにはチンプンカンプンというのもある。だから想定しうる、理解しうる範囲でワンダーじゃないと楽しめないっていうか、娯楽のモノだからね。実験小説だったらまた別だけどね。

ガンダムの"顔"は人形愛の象徴だ…と発見

——今回は、オリジナルでありながら "ガンダム" というネタをあらかじめ振られて仕事している訳たけど。

当初のバンダイの言って来た合体して変形して最強のガンダムっていうレギュレーションの中ではそれなりに満足したことが出来たと思う。限られた時間と予算の中ではなんかよかったさがしになっちゃうけどね。

——よかったさがし(笑) 今回の仕事は、"ガンダム" を借りながら自分の趣味や志で遊ぶことが出来る訳たけど、反面既に出来上がってる"ガンダム"からはデザイン的に逸脱できない制約も多かったよね。

うん。まあ、それは昌也さんの小説と同じで、やっぱ『Zガンダム』ってトランスフォームするものをやりたくて、ムーバブル・フレームが出したかったんだと思うんだよね。そうであろうと勝手にこっちで解釈して、まあ、迎合するっていうよりも、好意的解釈というやつをして、取り組んでいったって感じだな。

——そうやって、あえて"ガンダム地獄"(笑)に積極的にとび込んでみて、自分なりに発見したことってある？

そーだな、まず1番大きかったのはガンダムの"顔"だね。僕は元々ガンプラ・ブームとかに乗った方じゃなかったから、いわゆるガンダム・ファンの平均的な趣味の比重がわからなくて、それが顔にかなり集中しているっていうことは発見だった。

——あー、なるほど(笑)

僕はあんまり顔を重要視してなかったんだけど、モデラーに影響されて、だんだんそのガンダムの顔っての？意識するようになった。

やっぱりロボットは人間の本能的な部分に訴えかけるっていうね、一種のフィギュアだからさ。フィギュアって別に模型のコトじゃなくて、もともと

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL

HAJIME KATOKI × KENJI MURASAME

形とか姿って意味でしょ？　数字もそうだけど(笑)　そういう人型(ひとがた)をしたものっていうのは常に愛情の対象な訳だから。僕はこれまでロボットってもの機械の一種だと思ってたんだけど、どうやら、フィギュアという枠の中にくくれるっていう　そうして考えると顔が重要なのは記号的にも自然だよね。

——それまでの、モビルスーツ観ってのは、あくまで"機械"としての。

僕が昔小学校の頃とか落書きしてたのって顔がないロボット。あたまがいきなりコクピットになってるっていう。だから顔の方は昔からなくてもいいんじゃないかって意識はあったなー。だから機械本位に考えるんならね、でもそれは一種アニメロボット物ってのを理解してなかったっていえるんだよねえ。そういった子供の情愛の対象としてフィギュアがまつりたてられるっていう時点でさ、顔っていうものを認識しなくちゃいけないんだけどー、僕は逆に今まで額面通りに"ああ、ロボットなんですか"っていう風に理解してたから。愛情の対象だってことを忘れていたっていうか、気がつかなかった。

——更生した訳だ(笑)。

モデラーなんか、顔関係で「こういう顔がイヤ」っていうのでやめたのが幾つもあるもんね。特にあさの先生とか美意識しっかりしてる人だから。あと九龍とかね、ボンドとかね。彼らがその辺フェティッシュな美意識で蕩尽してるから。

——そりゃそうだよ。モデラーって"形"を偏愛するのの究極だもん。

設定画のポーズなんかにしても、ファンの人に、画とかもパースがあってるとか情報量が多いとかそういう以前に格好良くなくちゃいけないのがあるっていうね(笑)。アピールしなくちゃいけないっていう。設定画の意図とか情報が受け取った人に伝わればいいってゆーんじゃないんだよね。最近は。別に「センチネル」に限らずアニメの企画通す為にもロボットは魅力的じゃなくちゃいけないから、設定画自体が。

——「センチネル」では、そーいう風に色々なノウハウを学んだ訳だよね。ロボットの企画に限定していえば。次に、そのノウハウをどういう方向に使って行きたいと思ってる？

ただ、もう一度使うことは簡単だし、実現可能なんだけど、やっぱりそれは何度もやって面白いものじゃない。はっきりした進歩ってのはないといけないから、そういった部分てのは何かしらないとね。

——今まで培ったものに＋αとして自分のもっとやりたいようなものってある？

ガンダムなら2つ、3つあるなあ。どれを誇張しても面白い。『0080』っていうのは、これまでにないアプローチだったでしょう。これまでの『ガンダム』を違った形で解釈する、同じ社会を。いわば、ユニバーサル・センチュリーという架空の世界をシミュレートされてる世界が。それを例えばz方向で引いた断面と、x方向で切った断面と違うじゃない？　そういう意味で、なんかしらこれまでと違った断面というものは絶対出せる。

——「ガンダム」以外に、自分なりのオリジナルもそろそろ考えてる？

それはもちろんあるけど、さっきも言ったようにロボット物だと、ファンの嗜好ってのが、わかってきたね。全然違ったロボット的なロボット物の企画っていうか、アイディアっていうか、やりたいものはあっても、ファンに迎合するか、ファンを啓蒙するかしかしないといけないんだよね。

——どっちをやるかっていうと啓蒙でしょ？

そんなことないよー(笑)。

かときはじめ氏の発言で非常に興味深いのが、彼のモビルスーツ観だ。

ガンダムを始めとするキャラクター・モデラーは、往々にして模型という現実への愛情に埋没しがちだ。その中で彼の姿勢は、もともと"模型"の根元的な"現実の対象への愛情"を再確認させてくれる。

そして、映像や絵画もまた、現実の風景のシミュレーションである。彼が明晰な頭脳の中に持っている美しいビジュアルもまた、どこかに必ず存在するであろう風景に恋してる意味では、またMS観と相似形にロマンチックである。

そしてまた確かな、経験を通してか"本物"はつくれない。そうでないものは全て"～風に"という形で、一番重要な自らの主張をなくしてしまうことになる。その意味では、文中にあるように、彼らがSFXの試行錯誤を繰り返し、経験値と表現を探っているのを、ささやかながらILMなどを思わせて愉快でもあり頼もしくもある。是非"夢の風景"を我らにも見せてもらいたい。

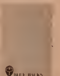
＊11　客が自由に出す3つの題を　その場で一つの落語にまとめて話すもの。ちなみに　故　手塚治虫はこの才能が天才的だった　と談志が語っている。

"センチネル"をより楽しみたい人の為に——　かときはじめパート薦選書SELECT 4

／(解説／かときはじめ)

『スペースシャトルの科学』

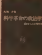
新田慶治・著　講談社　¥800



航空宇宙技術研究所の研究グループリーダーを務める著者による、現実的な航空宇宙工学の初心者向け解説書。なぜロケットの自重の9割以上が燃料なのかという理屈。衛星軌道上とはどういった事か。大気圏へ再突入するのはどんなに大変か。これを読んでからガンダムを楽しんでも悪くない書だ。

『科学革命の政治学』

吉岡　斉　著　中公新書　¥580



現代物理学によって我々は、一見両極端に見える微視的な素粒子の研究と、巨視的な宇宙起源の問題が、実は隣り合ったテーマであることを知った。こうしたイノベーション（科学革命）は、ガンダム世界のミノフスキー物理学でも引き起こされた筈だ。原爆を生み出したマンハッタン計画がそうであった様に近代の巨大科学は「軍事依存型」であり「資本集約型」であり、これは直ちに社会的、政治的な影響を与える。と、少々硬い内容だが、未来科学を把握する助けになるだろう。

『ガンダム・センチュリー』

みのり書房　¥1,500

GUNDAM CENTURY

現在絶版。またかと思う人も多いだろうが、MSファンを自称する人には一読を薦める。出版社を問わず、大抵のMS解説はこの本の影響を受けているし、また、この本を否定する事は、MSV以降のガンプラを否定する事になる。一般にMS解説ばかりが有名だが、実はイラスト、ストーリーやスタッフのエッセイ、座談会から航空宇宙評論家による解説まで硬軟取り混ぜた幅広い内容である。

『宙航レース1999』

加藤寛一郎　著　大和出版　¥1,200

ありふれたタイトルからは想像出来ない内容。3つの大発見によって自家用宇宙船が現実のモノになったという未来の物語。虚構と現実の巧妙なメールシュトロームに読者のセンスが試されるだろう。良く出来たSFファンのようなワンダーなアイディアの楽しみ方は、ミノフスキー粒子の発想に似ている。

あさのまさひこ

「今度は僕たちが〝ビリビリッ〟と来るモノを送らなくちゃ…」

■DATE／1989.5.5
■PLACE／方南町『STUDIO CUBICS』

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL

MASAHIKO ASANO × KENJI MURASAME

"正しいガンダム像"がガンダムをスポイルする

――『ガンダム・センチネル』は、当時の"なんでもあり"のガンダム・シーンのアンチ・テーゼとして、かなり厳密な世界観づくりを宿命づけられてたんだけど、その"真面目なガンダム"っていうのはどういうことなの？

ぼくは『センチネル』が"普通のガンダム像"だって気持ちがある。まあ、定義自体がアイマイなんだけど、ただ、クリエイター側がもともとのガンダムの世界を踏まえて遊んでいるのか、わかってないかというのは問題だと思う。それが出来ない作品というのは、お粗末だよね。

――一つの作品から、異後書みたいにシステムやルールが生まれていくという現象は、『ガンダム』しゃ顕著たよね。その中でここまでガッチリつくり込んじゃった『センチネル』って、原作者の富野由悠季さんあたりから見るとどう見えるのかなあ。

気持ち悪いんじゃないかね～。末端が肥大化してるっていうか。

――その肥大化している分だけ 本編シリーズより時代と触れてる感じはあるよね。実際、原作者自身が書いてる続編もあるんだけど、『ガンダム』とは違って来る感しはあるし。

って言うか、一度ガンダムというムーヴメントが終わった時に、ファンおのおのの勝手なガンダム像が出来ちゃったんだよね。みんな自分の中で再処理しちゃって、富野さんが作った新ガンダムでさえ「違っ」と判断しちゃう価値観が出来ちゃった。そういう意味で、『センチネル』ではその各々の価値

あさのまさひこ

1965年生まれ。デザイン学校在学中より編集バイトを始め ムック等を手掛ける。学生末期には模型雑誌ライターにも足をつっ込み 編集テクニック(?)で培った「反則」を導入、とりあえず常に問題を起こす"闘うライター"(笑)と言われ、それがそのまま"戦うエディター"(爆笑)にスライド移行する。『センチネル』では 総合プロデューサー兼ディレクターの他 3Dコーディネイト等を担当。モデルグラフィックス編集部を経て 現在フリー。

観の最大公約数を出したいな、というのはあった。

——『センチネル』はもともとスポンサー・サイドからの要請でしょ？　って事は、従来の標準的な"ガンダム"像を補強することになってない？

作業内容としては、クリテイティヴな部分はほぼこちらのパート的な部分だったから、限定ワクは最初からあったけど、商業的ってところは割と薄かったんだよね。

——『センチネル』は、"ガンダム"世界のシステムの中では保守派の革新だったんだけど、次をやる段階では考えざるを得ないよね。

深く考えてなかったっていう所はあるなあ　逆にね。何とも言えないんだよねェ、その辺は内部事情複雑だし。企画に関しても、僕が入った時には、結構出来あがってたしねえ。わざと噛んでなかった所もあるしね。最初は。

——やとわれ監督って感じ？

そうそうそう。そんなところがあるのね。

——そういう形で参入した場合って、もう反射神経で動くしかないよね。

システムが意志を持って作り手を襲ってくる——

——あさのくん自身はオリジナル指向は？

正直な話、僕はあんましないんだよね。言っちゃえば、僕は割と尾崎豊みたいに（笑）、今まで体制的だった部分——要するに自分がガマンできない部分だけ返したいっていうだけ。だから自分の中での歪んだ勝手な感情移入はあるけど、それも一貫性がない。かとき先生と違って、『ガンダム・センチュリー』[*1]のアプローチが好きじゃないから。『センチュリー』という本自体には肯定的なんだけど、メディアに対する方法論としてね。ちょっとあの本はっていうのが、高2の頃からあった（笑）。でも好きだよ、今でも読み返すとビリビリ来るね、あーゆー本って。だから『センチュリー』とは全く違ったアプローチで「ガンダム」を再構成できないかなっていう程度。

——で、新しい方法論が必要だった。

ぼくのやり方っていうのは反則なんだよね。ズルイっていうか、要するにエディターでありモデラーでありとかといった自分自身のスタンスを利用したメディア・ミックスなんだよね。だから中森明夫[*2]であり泉麻人[*3]であり、いや、もっとズルイ野々村文宏[*4]に一番近いんじゃないかなァ（笑）

——一番おいしいところをとっていくという（笑）。で、アプローチは反対制っぽいにもかかわらず、読者は従順になっていく。で、それに反抗する奴はオリジナルに走るというパラドクス（笑）。完全なオリジナル・ストーリーを創りたいという気持ちは？

ないんだよ！　オレ、あんまり！（キッパリ）そういう意味では、僕はあんまり今となってはガンダムにも魅力を感じてないんだよね。っていうか、「ガンダム」創り出すってことにね。僕はねェ、始めた時は自分の作家性っていうものを信じてたのね。最初は、創り出したいものが自分にあるんじゃないかと。だけど、やってくとどんどん奇形化してっちゃって、最後の方になると何もないんだよね。逆に、いかに面白く展開できるかとか、物に見せ方としてどーいう手が使えるかとかね、そっちに興味がいっちゃう。それを創り出した時に二次的三次的に発生する産物をコントロールする事自体が楽しいみたいな。だから反則なのよ。

——プロモーター的な

完全に。だから、秋元康[*5]にはなれるかもしれないけど、松本隆[*6]にはなれない（笑）。

——う〜ん、どっちもどっち（笑）。確かに『センチネル』の面白さはそのプロモートされてる点にあるわけで、『センチネル』の場合はスタッフワークでガンダムというアイドルを作る作業でありながら、スタッフ自身が更にアイドル化しちゃうみたいな点はあったよね。そこが賛否両論な訳だけど。

やってることは別に新しくない。秋元康とか、他の仕掛け人のデッド・コピーを再処理で違う風に見せたということで、僕自身新しく作ったことはほとんどないよね。「外の世界」のシステムを、いかに模型誌ナイズしてトレースしていくかってことなんだけど、その例すら今まで模型界にはなかった。模型やデザインが上手い人はいるしそれを発表できる媒体はあるけど、それ自体をプロデュースできる人間がいないのに気がついて、その時点で、『センチネル』は他の企画が何も怖くなくなったっていうか、一つ「終わっちゃった」というか。

——っていうとカッコイイけど、全てが思った通りでもないでしょ？

僕個人も、すごく奇形化させちゃったところはあるね。突出しちゃった部分のバランスがもうムチャクチャで。

——と言うと？

ディレクターの"僕"が、文字の上でも実質的な部分でも前面に出すぎちゃったね。もう少しね。モデリングであり、イラストレーションであり、バランス良く、もう少しマルチな線で、やりたかったって言うか——ディレクションっていう部分が、仕事量としてもシステムを成立させるファクターとしても、ものすごく膨張しちゃって……。まあ一長一短っていうか、表裏一体なんだけどね。でもディレクターっていう、まあ監督だよね。今までの模型雑誌の企画物の"監督"って、単に組織のトップに居るから、"監督じゃない？"って（笑）程度でね。ところが、『センチネル』の監督って今までじゃ考えられない位に監督（笑）。でも、そこで"僕"が突出しちゃうのはイヤだったのね。中間管理職になりたい人じゃないから（笑）。でも、反面、「センチネル」始める時、"これが僕にとっての、ガンダムの総決算"って雰囲気もあった訳、正直言っちゃうと。だから、受け入れられまいが、多少甘かろうが、もう、全面的に"僕"の色を主調色にしちゃう代わりに、逆にここまで大きなモノにしないでおこう、って気持ちがあった。

だけど、まあ企画なんてモノはナマモノですから（笑）、いざ始めてみるともうどんどんどんどん変化してっちゃう。まるで意志持ってるみたいに、もう動き始めると飼主であった筈の僕の言うコト、全然聞かないの（笑）。そうなって来ると、"成立させる事"自体が目的化してきちゃうよね、自然と。自転車操業とも言うよね（笑）。もう、自分で構築した筈のシステムに、自分が管理されちゃって。ＨＡＬ9000[*7]に反乱されている（笑）。

——というより革命政治家だよね（笑）。

モデラーはアーティストなんかじゃない！

——『センチネル』は、企画の展開と事方自体を商品化するという点は、非常に現代的だよね。ライヴ感覚で。ただ、それにも功罪あるわけで、読者——特に年少読者に対する、メディアとしての責任というのはあった？

意識し始めたのは、キット化が決まったあたりから。要するにＭＧを読んでることを、ステイタスとして捉えるような方向性でプロデュースしたわけ。模型屋にＳガンダムが並んでいる時、ＭＧを読んでる読者が「俺には理解る」っていうマイナーな共同意識を、エリート意識へ持っていきたかったのね。年少読者に対しては、『センチネル』についていけるかどうかというのは、あんまり問題じゃないんじゃないかって気がしてた。そこには理解り易いパイプもある訳で、例えばバカ話は年少者でもわかる。実際に年少読者の人と会ったら、「あさのさん、どうしてあんなバカなことやってるんですか。ぼくの友達は、あさのさんをおかしいって言ってますよ」って（笑）。あっ、それでいいんだって思ったワケ。

——ただ、あまりそれを緻密かつ、巧妙にやりすぎちゃって、読者の想像力の余地があまりなくて従順にならざるを得ないよね。

それをワザとやってるところはあるの。僕は世の中には、ちょっとアブナイ言い方をすれば、創造できる人間とできない人の２通りしかないっていうのがあって、それを明確化したかった。その場合、創造できないなら、それは努力の積み重ねだっていうところを表面化させたかったというのはあるね。例えば、10人がプラモデルを買えば、みんな模型は作れるんだけれども、そういったアバウトな囲みじゃなくてもっとハイレベルな世界を明確化させることによって、読者のいる座標軸の位置を確認させたかったね。

＊１　81年にＯＵＴ増刊（みのり書房）として刊行された究極のガンダム・ムック本。特にスタジオぬえによるガンダム世界のＳＦ設定全解説は見事。この設定とビジュアルはＭＳＶなどに多大な影響を与えることになる。

＊２　84年前半"おたく"など数々のキーワードを発明した元祖"新人類"ライター。主著書『東京トンガリキッズ』（ＪＩＣＣ出版局）。

＊３　コラムニスト。トレンド考現学にかけては田中康夫と双璧と呼ばれる。著書も『東京23区物語』など多数。

＊４　編集者、ライター。中森明夫、田口賢司と並んで新人類御三家と呼ばれる。新人類とファミコン世代を結ぶリング役。

＊５　構成作家、作詞家。『夕やけニャンニャン』の仕掛人として知られる。

＊６　元『はっぴいえんど』の一員で、現在では松田聖子のヒット曲等で知られる作詞家。自伝的小説『微熱少年』を、自ら映画化する。

＊７　映画『2001年宇宙の旅』に登場するコンピューター。木星への旅で、自分を疑う搭乗員たちを次々と殺していく。

——それは、模型の世界に偏差値を持ち込んだということだよね。自由だった趣味の世界に。

そういう意見はあるよ。ストレスたまりかねたって感じで。でも、模型雑誌って、まだ整理されてないジャンルで、模型自体の難易度の幅もアバウトだから、送り手は、（読者が）作れないのに作れるという見せ方も、作れるのに作れないって強がることもできたんだよね。僕は、その混沌とした状態に飽きたというか、他のメディアのシステムから遅れてる事が、すごくつまらなく思えてきたんだよね。だから、「ぼくたちは、あなた達には出来ないことをやってますよ」とどうせなら公言することにしちゃって、そのかわり、それを言うからには本当に読者の出来ない事をやることにしたの。例えば模型としての解答を必ず100％表現するということで。だから、そのために、モデラーの感性や解釈が違う時は、強制してでも直させたしね。

——そういう意味では、モデラーも"自己表現"的なスタンスから、意識を変えざることをえなかったの？

まあ、で、こういう作り方をしちゃうと、僕に限らず、スタッフ各々の居る立場が自然と明確化して来ちゃうよね。今までの模型雑誌作例って、つまり"設定画"がディレクターで（笑）、モデラーがアーティスト（笑）だったんだけど、違うんだよね。やっぱり。それはそれで成立するんだけど、じゃ、それでいいのかよ？って気がして。横山さんとか（小林）誠さんみたいに一品モノであそこまでセルフコントロール出来る人はまた別だけど、やっぱりモデラーはモデラーでしかない訳。否定的な意味じゃなくて。模型雑誌って、モデラーの事、ライターって言っちゃうでしょ。確かに文も書くけれども、あくまで製作文だから、3Dへトランスレートする時の彼らがまかされたパートのみの語りべなんだよね。シビアな事言えば。

——まあ、キット作例の場合は、作例自体がキットへの批評な訳だよね。

だから、今までライターと呼ばれた人たちの文章って、僕も一時期それに含まれる訳ですが（爆笑）、もう彼らがアーティストだった時代（笑）には、何書いても良かった。てにをはが出来てなくても、あくまでも説明文にすぎないから。でも、今度は自分の役割を心得てないオーバー・スタンスしちゃう奴、文章書いてユーザーを踊らせるコトだけが目的化して、モデル製作がオマケになっちゃう奴ってのが続出したんだよね。つまり、そもそもここ数年の模型雑誌って、すごくヘンな本だから（笑）、

——あはは（笑）

で、読者の方の受け取り方もね。本来の模型雑誌的なニーズなんてモノが消えかかってグラフ雑誌化してるから、だからマンザイだけ書いても怒らないのね。怒るどころか喜こんじゃう。もし自分のテリトリーじゃなくても汲み取れるエッセンスがある、っていう賢命な発想がすでに消滅しちゃった。

そういう時だから、モデラーがモデラーたる役割、っていうのをすごく強調したかったし、モデラー・イコール・ライターじゃない、っていうのをハッキリさせちゃったのね。あくまで「センチネル」に限ってのケースだけど。

もちろんモデラーあっての企画物だし、彼らの必然性や重要性っていうのは心得てるし、それが出来る実力を持ってる事を誇って良いけど、システム内における自分のスタンスをよく考えろ、勝手な方向性で自分勝手に付加価値を加えるなって事は言ったね。その付加価値を与えるパートは僕の仕事であり、それは責任持つって。

ムーヴメントを通して次の世代に託したいもの

——たしかに真似出来ないレベルになってる。技術的啓蒙にはなってるし。そして、その決定版といえる「君にも作れる〜」シリーズへ、思わずキットを組みたくなる構成というのは、偶然にしては上手すぎる（笑）。

そこが実はすごく長いスパンのトリックなんだよね。Sガンダムってスクラッチしなくちゃならないから、普通の読者には作れなかったと思うんだよね。で、キットがリリースされても、結局本誌の物とは別モノだから、やっぱり本誌作例と同じレベルまでは持ってけないわけ、読者側の情報量じゃ。で、ここまで読んできてくれた人には、「お礼」として最後にぼくたちの手の内を明かしてあげましょう、ということなんだ。だから、すごく長いスパンでのレトリックっていうか、そこらへんはすごく考えた。

——キットが製作される工程と、その限界、さらにそれをオリジナルに近く改修するというのは、「センチネル」のシステムに読者も参加しているという臨場感を与えてるね。

インジェクション・キットが決まってからは、わざと僕自身 意図的に誌上で、読者との模型に関する知識量や経験値の違いを明確化したというのはある。そういう僕というキャラクターが、ユーザーの代表としてメーカー側へ行って戦ってきますよっていうスタイルで連載を引っぱったわけ。でもメーカーのキットはあくまで定義上は他者によるものだから、たとえばそれが確かにSガンダムであろうと戦ってもやっぱりMGの物にはなり切らなかった——という事で、待っててくれた読者には「完璧」なものを作れるテキストを提供しよう、という展開。これは、かなり計画的に考えてた。

——多少似てるっていえば、横山宏さんの「SF3D」のキット化と似てる。

全く、あれ。僕がインジェクション、キットの図面を載せたりしたのも、あの頃ホビージャパンで体験したことをアップ・デイトして、僕なりの味付けをして出したということだよね。敵はニットーって微動だにしないメーカーで、その体制の中へ横山さんという味方が、反体制的に金型を直せとかパーツをこうしろってやってくれたのを、今風にしたというわけ。

——そういう意味では、まさに「夕やけニャンニャン」的だ。

うん、雑誌模型で初めてリアルタイム性が重視された企画なの。冒険映画観てるのと同じで一瞬一瞬その全てに価値性がある。一瞬でも目をそらしたら、負けっていうね。だから、「センチネル」では、それこそが重要なんだよね。キットが出て共通語が出来たって

いうんじゃなくて、言っちゃえば、キット化すらを可能にした意識──ムーヴメントなんだよね、手にしたキットなんて副産物なんだよ、

──それはある世界が『夕ニャン』という企画物で燃焼したのと同じだね。

うん、だから、そのためにすごく気を使ったのは月間単位での情報量。もうこれはものすごく気を使った。だいたい1ページでね、他のページの3～5倍の線は狙ってたし、維持出来た自信もある、もう毎月、毎月、よくもあれだけ絞り出せたな、って今見るとビックリしたりして(笑)、かとき先生と毎月ね、あーでもないこーでもないと、写植級数下げりゃー、もう10行入るだろ、とかね、よくもまあ、って感じで(笑)。だから感受性の強い読者とか、100の情報のうち100を読み取ってやろうっていう読者なんかは、毎月毎月本が出るとね、クラクラッとか、ビリビリッとしてたと思う。わかるでしょそのクラクラッてのとビリビリッての？

──わかるわかる。僕も田舎の高校生だった時は「スターログ[※11]」なんて貴重な情報源だったから1月に30回位読んでた(笑)。

そうそうそう(笑)、だから僕なんかも単なる一読者だった頃に、毎月アニメック[※12]とかOUT[※13]とか、ホビージャパンとかの発売日に本屋に行くとね、本屋でとりあえずパラパラッてやるでしょ、そうすると様々な思考がものすごい勢いで駆けめぐっちゃって、アドレナリンがダーッって(笑)、目の前がスーッって白くなっちゃってた。本当の話だよ(笑)、

──北海道なんて、遅いから必ず発売日が2～3日延びるの。でも、発売日に念のため、3～4軒本屋をまわるんだ、コレが。無いのを知りつつ。

あははは、はは、だからさ、それこそ「ガンダム・センチュリー」が出た日にゃ、気絶しそうになったもの、ホントだよホント(笑)、あーゆーのをね、やっぱりね、やりたかったって言うか。内容うんぬんじゃなくてね、もっと感性的な部分でクラクラッとか、ビリビリッて来るような、あの僕たちの体験っていうかのね、今、あたりを見廻してみると、全然ないんじゃないか、ってね、それを僕たちが今度はしなくちゃいけないんじゃないかって、

──うん、そういった体験とそれで培われたものを、下の世代にむかってお返しするってことだよね。

だから、写真一枚取り上げてもね、ものすごく気をつかった。センチネルに関しては全カットね、全部僕が自分で三脚いじってアングル決めて、これでお願いします、ってシャッター切ってもらってるの、Photo STORYはかとき先生まかせだけど。だから、例えばカラー2ページでZplusを見せる時に、ものすごく厳選してシャッターを切ってるから重複してるアングルとか絶対無い自信もあるし、逆に情報を把握出来ない様な事も無いっていう自信もある。とにかく模型をなめる様に見廻して、で、コンテ切って、準備万全になってから撮ってた。だから、僕の担当ページって、異常にフカンのカットが多い(笑)、

だけどそれをやっちゃうから、他がスカスカに見えちゃうっていう(笑)、何て俺はシーンを消費しているんだろうって(笑)、でも、それが『センチネル』だし、それをしなかったらきっと今の『センチネル』になってなかったんだろうね。

そういった意味で、『センチネル』っていうのはやっぱりシーンをブレイクしたんだっていう実感みたいなモノは多少ある。それがどういう事かっていうのは、僕がとやかく言うより、この本読んでる読者が今感じてる事、それが大事だと思うんだよね。

あさのまさひこ氏は、実は『センチネル』というメディア・ミックス型戦略の模型を、嬉々として作っていたというふしがある。

模型は愛情の結晶である。逆にいえば、愛情のない人には模型は作れない。『センチネル』では策士であったあさの氏も、実は対象への愛情と情熱の人である。彼は戦略家であるというより、"戦略"という対象を愛してしまっているのだと思う。なぜなら、彼の発言を読めば、誰もが「どうしてここまで出来るのか」ということを疑問に思う筈だ。つまり、彼の情熱は戦略という物の存在理由である合理性を越え、逆に無化してしまっているのだ。

システムを増殖させていくのは、システム自体でなく、実は愛情の情熱ではないかという事、彼は『ガンダム・センチネル』で見せてくれた気がする。

僕は、今この別冊とおニャン子の解散コンサートがだぶっている。卒業のあと、その情熱はどこに行くのだろうか。

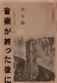
[※8] 完璧版キット改造攻略シリーズ。'86年10月～'88年1月連載された。誰にでも作れない事はないが、高い工作力が必要。
[※9] 「SF3Dオリジナル」は、横山宏氏による模型誌初のオリジナル企画（'82～'85年ホビージャパン）。既製キットのアッサンブラージュによる新しい造型観を提案した。'83年からは日東科学から1/20スケールでキット化された画期的な作品。
[※10] '85年4月～'87年8月まで放映のフジテレビのバラエティ番組。"夕日の時間帯"と言われたリピート・タイムに突如として出現、おニャン子クラブを社会現象にまでした。これを見たいが為に、体育会系の学生が続々退部(事実)したという。
[※11] 同名誌と提携して創刊されたSFグラフィック誌。海外の映画やSFX、コミックからファイン・アートまで幅広く紹介し、小林誠、永野護らにも影響を与えた。'78～'86年、発行元はツルモト・ルーム。
[※12] アニメ・ブーム最盛期、マニアの精神的支柱となったアニメ雑誌。創刊初期から一貫してサンライズ＝富野喜幸を支持。'78年よりラポートから発刊、現在休刊中。
[※13] このころのOUTはアニパロ誌ではなく、アニメ評論的な色あいが強かった。

"センチネル"をより楽しみたい人の為に────あさのまさひこパート薦選書SELECT 4

（解説　あさのまさひこ）

『音楽が終った後に』

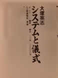
渋谷陽一・著　ロッキング・オン社　¥800



創刊50、『ロッキング・オン』編集長である渋谷陽一の自選評論集。73～79年にかけての作品集の為、現在のロック・ファンにはチンプンカンプンの内容かもしれないが、"時代"や"時間"を封じ込める手段としての"活字"の魅力や魅力は、特筆モノ。特に「メディアとしてのロックンロール」の章は、センチネルよろしく"システム"確立のプロセスの大切さ・大変さが、手に取る様にわかる。これから、いわゆる出版業界で仕事をしたいと思っている人は、必読。

『システムと儀式』

大塚英志・著　本の雑誌社　¥1,500



"都市"という巨大な生き物の中で、次々と商品化、記号化されていく現代カルチュアを、様々なデータを利用して理屈付けしていく一冊。斜読みすると「う～ん、なる程！」の連発だが、いかんせんデータリングに一貫性が無く全てが「断定形」なので、鵜呑みにすると危険ではある。(少なくとも彼の「おニャン子クラブ論」は、ムーヴメントの中心に居た者にとっては受け入れられない。)もっとも、都市文化の論理付けのテキストとしては、超一流、という事だろう。

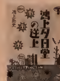
『ノーライフキング』

いとうせいこう・著　新潮社　¥980

最近はマルチ・タレント(?)となりつつあるいとうの、処女小説。86年のトレンドであった"情報ネットワーク"を、彼ならではの新しい感性で描いている。世紀末的な社会の中で、ファミコンを通して小学生達が"リアル"に生まれ変わる。その糸口を見つけながらも、大人達に"リアル"を体験出来ないオールドタイプ───ガンダム世界での"ニュータイプ"論とも通ずる、サイバーリアリズム(笑)小説。

『鴻上夕日堂の逆上』

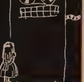
鴻上尚史・著　朝日新聞社　¥980



鴻上尚史独特の軽妙な語り口で綴られる現代の"カラクリ"全集。いわゆるトレンド研究、とコトバにしてしまうと妙に軽いが、週刊誌連載時はそれが全て「予想」であり、単行本発売時にはそれが全て「結果」化している訳で、その連鎖で柔軟な視点は本自体が語っている。「センチネル」の様な企画物が時代に受け入れられる背景を、一考してみるには最適な一冊。続刊「～完結編」も、もちろん一読されたし。

CONSIDERATIONS ABOUT GUNDAM SENTINEL

——ガンダム・センチネルはアップ・トゥ・デイトした鉄腕アトムであったか



村雨ケンジ

TITLE ILLUSTRATION／Hajime KATOKI

手塚治虫が亡くなった日、TVニュースでは、繰り返しアニメ『鉄腕アトム』(1963年)のオープニングが流されていた。ある種の喪失感を確実に感じながらも、僕は、アトムに親近感を感じていないことに気がついた。

単純に考えれば、それは僕が『鉄腕アトム』が放映された時期(1963～66年)には、まだ赤ん坊であったからだといえる。しかし、それ以上に『鉄腕アトム』に代表される科学の繁栄、来たるべき未来のパートナーとしてのロボット——というヴィジョンに対して僕は素直にリアリティを感じられずに成長してきたのである。

ロボットの2つの本能

ロボットは　人類の夢だ。

その夢には幾つかの種類があって、その殆とは　ロボット文学の初期にストレートに姿を現わしている。

まず、ギリシア神話『アルゴ探険隊』に登場するタロス。ハリーハウゼンの映画で御馴染の青銅の巨人である。他国の侵略者を熱で殺すスーパーパワーの兵士だ。

そして『ピグマリオン』。キプロスの王がつくった象牙の女性像で、やがて生命を持ち、王に愛される。有名なフランスの作家、リラダンの『未来のイヴ』に登場する絶世の美女アダリーや、『ファイブスター物語』(1985年)のファティマたちもこのエロチシズムの系譜である。

『鉄腕アトム』という作品には、こういった人間のロボットへの夢——というか本能が、寓話的にふんだんに内含されている。この舞台背景には、ギリシア神話と同じく想像力を解放する、魔術的な科学文明が、高度成長へ向かう当時の日本の社会が求めた夢として描かれている。

僕らの世代にとってのロボット・アニメといえば、まず『マジンガーZ』(1972年)に代表される、心は持つはずもない無機的な機械としてのロボットである。彼らは父的な力の象徴であり、正しくタロスの末裔であった。当時の僕らは、手塚治虫の描く感情や表情を持つロボットたちには、童話の擬人化の様な幼稚さや、科学を無視した非合理さしか感じられなかった。

この時期のアニメ・シーンに、マジンガーZに代表される様な、人間が操縦する機械としてのロボットのあり方は定着した。この時点でロボット本来のエロチシズム(フェティッシュなものは排除して)や、人工の知能と感情は、鉄の肉体とは分離されたのである。

この頃の人工知能型のロボットといえば、映画『ウエストワールド』(1973年)や『未来世界』(1976年)のデロスワールドの殺人ロボットであったり、人工知能の怪物性をフリーキーに具現化した『人造人間キカイダー』(1972年)など、やがて『エイリアン』(1979年)のアッシュに続いてゆく様なキャラクターが多い。もちろん、この背景には、公害問題やオイル・ショックなど、"アトム"というネーミングに象徴される様な万博以前の楽天的で夢色の未来社会に対する、反動的な社会状況や価値感があった。

しかし、この時期のSFアニメに、人工知能と合理的マシンのせめぎあいが無かった訳ではない。竜の子プロの『新造人間キャシャーン』(1973年)がそれだ。一般的に量産型兵器ロボットは『機動戦士ガンダム』(1979年)が最初と思われているが、この作品が元祖。内容は　ロボットの祖、カレル・チャペックの『RUR』(ロボットという言葉を生み出した、チェコのSF小説)に習った、ロボットの反乱によって人類が滅ぼされてゆくストーリー。ここでは、既にタイプ別の量産型戦闘ロボットが出現しており、その合理性と人工知能の主人公(なんと、ALICEと同じく、人格学習型！)のエロチシズムという、ロボット本来のいわばアイデンティティーの戦いが、裏のテーマであった。

とは言え、この時期の巨大ロボットSFの殆どは、スポ根もののバリエーションとして存在していた。操縦する男の子たちは皆体育会ノリで、オツムも弱いし感情にも乏しく、それゆえに巨大ロボットにフィットした。そんな中に現れた革命が『機動戦士ガンダム』であった。

『ガンダム』にモビルスーツは不用か？

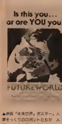
ここでロボットたちは　さらに徹底した兵器として扱われることになる。主人公たちの感情描写やドラマ、SF設定に重点がおかれ、主人公も以前の野性的なたちから、ナイーブな青な青年に変化していった。

「『ガンダム』は単なる巨大ロボットものではない——」とは、そのころによくアニメ・ファンが外部の人々に力説した言葉である。また『ガンダム』はニュータイプに象徴される人類の革新の物語である」とも。ここでロボットたちは、ついに知能のみならず、ドラマとも分離され始めたのである。

それならば、『ガンダム・センチネル』を含む諸ガンダム・ストーリーや、原作者自ら描く諸続編も、巨大ロボットは必要なかったはずである。そして、ロボットを廃した　ニュータイプなり人類の革新なりのドラマこそ、もっとも『ガンダム』的であったはずなのだ。

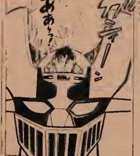
しかし、ロボット抜きの『ガンダム』が、果して『ガンダム』になるのだろうか。

否だ『ガンダム』におけるロボットというメカニックの面白さと、ヘヴィなドラマ性というものは、手法とテーマが相反しているが、それは人間の生と原罪のようなものであって、どちらかの消滅は『ガンダム』という二身一体の消滅を意味してしまうのだ(もち


Is this you...
or are YOU you?
FUTUREWORLD

▲映画『未来世界』ポスター。人間そっくりのロボットたちが　人間たちと入れ替わろうとする。

▼御存知『エイリアン』の合成人間アッシュ。飲食時間には見たくないキャラクターだ！



◀『マジンガーZ』(永井豪)より　少年とロボットの合体シーン。ロボットがハカになった歴史的瞬間である！
(©立風書房)

[illegible]ット抜きの『ガ[illegible]』など、商業的に存在するはずはないのだ[illegible]

TV『機動戦士ガンダム』以降、極めて観念的で青春小説の様相を呈した富野アニメとファンの中で、モデラーという人種は、その流れとは無関係にあくまで表層的・博物的に、モビルスーツへ情熱を傾けてきた。これは、言いかえれば、彼らこそが『ガンダム』とそれが背負う"ロボット"という根源的テーマに対して、もっとも正しいスタンスを取り続けていた、ということなのかもしれない。

事実、アニメと共にドラマが死んだ後も、ドラマから捨てられたはずのロボットたちは自律的に進化を続け、やがてそれらは独立した表現やメディアとなって、逆にドラマを形成させてしまった。なんとも愉快というか皮肉なこの状況は、シマックの『都市』を思わせて、すぐれてSF的である。

そして、その巨大ロボットの系統樹の、霊長類たるガンダムの進化論の決定版として登場したのが、『ガンダム・センチネル』である。

「センチネル」は アナログ故に美しい／

『ガンダム・センチネル』の魅力といえば、作例やデザイン、フォト・ストーリーなど模型誌らしい要素はもちろん、ストーリーやSF設定、さらに各種の企画 キット化を始めとした展開まで含めた 幅広く圧倒的な情報量である。

しかし、加えていえば、『ガンダム・センチネル』のもう一つの面白さは、方法論やシステムの面白さでもある。特に、今や全ての異端や邪道すらも取り込む巨大なシステムと化した"ガンダム世界"へ斬り込む方法論と、そのために生じてしまう新しいシステムの関係は、ライブ感に溢れ、スリリングだった。

『ガンダム・センチネル』の姿勢は、ディレクター自らが語る通り"真面目なガンダム"である。オリジンの正確な理解と把握、ルールの徹底的な厳守によって、増殖し拡散しつつあるガンダム世界を収束しようという試みだ。

今や『ファイブスター物語』の様に無意識的にディコンストラクション（ここでは、多くのモデラーが表面処理で行なう様な限定的なものではなく、その方法論を作品テーマの核として積極的に取り入れているものを指す）してしまうような作品も登場している現在、この『ガンダム・センチネル』の四角四面とも言える方法論は、ポップではなく純文学的、アナログ的とすら言える。

かつての芸術や思想科学が膨大な日常や自然界の中で"生"や法則を求められた様に、僕らは現在、情報の海という虚空間の中でマックス・ヘッドルームのように生きてゆける。そこから自由にトッピングでき、それこそが新しくかろやかな方法論である永野護や高河ゆんの隣りで、『ガンダム・センチネル』はガンダムであるがゆえに、生まれついて"業"を背負った存在（笑）である。そして、あくまで真正面から"ガンダム"しようとする、そのアナログ性ゆえに『ガンダム・センチネル』は巨大なポテンシャルを必要とし、アナログであるがゆえに、作品は荘重な花火として膨大な熱量を発しながら圧倒的に輝いている。そして、僕にはそれが、ニューディサイズとオーバーラップするのだ。

また、"なんでもあり"を廃した『ガンダム・センチネル』が、正統的な"ガンダム観"というより、逆に役割りとしてはアンチ・テーゼとして機能してしまうところに、"ガンダム"の広さというか怖さがある気もする。

（これは原作者自らの描く諸続編も同様だ）。

『鉄腕アトム』と『ガンダム』を結ぶもの

さて、僕のロボット史観からすると『ガンダム・センチネル』にALICEという人工知能の美少女（に違いないのだ！）が再び現われたのは、とてもエキサイティングな事件であった。

ALICEの根定にあるものは、言うまでもなく、ある種のエロチシズムである。人工知能が、人間の矛盾すら受け入れて人間に近づいてゆく――という、アイデンティティーの恋愛の物語であったという点も気に入っている。

ALICEという 不思議の国に迷い込んだ少女を救うのは、一体に交わってカギを渡す男である。この一種の恋愛行為は、『ファイブスター物語』での"モーターヘッドという行為"（MG誌別冊「烈神大戦録2969」拙文参照）で既に描かれてはいるが、柔かい肉体の持つエロチシズムとは無縁な回路の中を、猛スピードでかけめぐる純粋な思想が、人間の人間たる肉体の限界を越え（まるでニュータイプのように）、それでも人間に片想い的な交わりをかわすのは、またエロティックだ。

その道標――チェシャ猫は、リョウ・ルーツ。全体的に観念的な登場人物の多い『センチネル』の中で、まるで空想のロックン・ローラーの様であるR&R（笑）の、他者を無視した様な、感情的でアナクロな野性が、彼女の知性と感情をもたらしてゆくという展開は、ロボット・アニメ史を逆流してゆくようで愉快だ。（そして、そこに立ち現れる感情が、伝説のララァ・スンと同じ――というのも感慨深い。）

護るべき（インプットを持つ）聖少女と、ジョッシュ・オフショーを救済する母性（加えて胎内願望のコクピット）という相反するイメージ、そして強くありたい自分と一致する、巨大騎士の父性。そのイメージを全て合わせ持つ、Ex-Sガンダムはめくるめく快楽装置である。

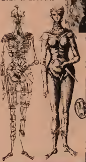
そして、それらの欲望とは、ロボットという概念が生まれたときからある人間の"愛"なのだと思う。つまり、それを再認識した『ガンダム・センチネル』は、モビルスーツたちを、今再び『鉄腕アトム』のロボットたちへもどしてくれたのかもしれない―と思えるのだ。アトムから26年、あの頃は魔術だった科学も、現在はリアリティのあるものに変わってきてるし 。

そう考えると、あの『機動戦士ガンダム』というドラマも、巨大ロボットという人間型の鉄の箱が、人間の柔かい知能を獲得し創造主たる人間に近づいていこうとする物語だったのではないか――と思えてくる。

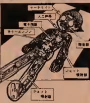
惜しむらくは、『ガンダム・センチネル』という作品があらかじめパッケージされていた作品であり、"ガンダム世界を壊さない"という制約のため、ALICEが物語の終わりに燃えてきて、その面白さがストーリーとして展開できないことだ。

そういえは、アトムもまた、そのラストには愛する人間たちを守るため、太陽の熱の中に溶けていった事を思い出す。

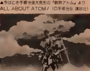
▶映画『アルゴ探険隊の大冒険』（1963年）の巨人タロスはクレタ島の番人。弱点はかかとにある血管の栓。



▼リラダンの『未来のイヴ』より美女アダリーの内部構造。その内部描写が細かい。ちなみに彼女の製作はT・A・エジソン（！）。



▲今はなき手塚治虫大先生の『鉄腕アトム』より ALL ABOUT ATOM／（©手塚治虫 講談社）



◀▲『ファイブスター物語』より まさに人間とアンドロイドの"愛"の奇蹟／
©1985・1986MAMORU NAGANO
1986KADOKAWASHOTEN

▶最も冒険で美しいロボット造形といえば 映画『メトロポリス』（1926年）のロボトリクス。惜しくも現物はベルリン空襲で焼失し――。

he is a Tough Cookie

LINER NOTES

『ガンダム・センチネル』は、消費文化の権化だったか――？

あさのまさひこ

いつの頃からか、キャラクター・キットに"縮尺表示"が入り始めた。

それまで純粋な縮尺模型(いわゆる、分類上スケール・モデルと記されるカテゴリー)とキャラクター・モデルは、全くと言っていい程別々のベクトルを歩んでいたが、この"縮尺表示"というフックによって、この別々のベクトルは、ある部分で一気に歩み寄りを見せる事となる。スケール・モデラーのキャラクター・モデルへの参入が、それであった。加えて、それをスケール・モデラーたちに促したのは、理工系のSFファンたちだった事も、書き漏らしてはいけない大切な事柄だ。

理工系SFファンの代弁者であったスケール・モデラーたちは、キャラクター・モデルに対し、当然の様にそれを"縮尺模型"としてとらえ、表現し始めた。キャラクター畑のモデラーたちはそれに驚愕し、賞賛を以って迎え入れた。"リアル・ロボット"という、固有名詞を添えて――。

突然のガンプラ・ブーム（死語）から早8年(!)、一時的に興味を示したスケール・モデラーや、理工系のSFファンは、そのエッセンスを残してシーンを離脱していった。確執、とまで大袈裟に書く必要も無いが、"資質"の違いはいかんともし難く、その端的な部分のみ受け入れ肥大化させていった"ブーム"を拒絶し、その「似て否なる」リアル・ロボットを、彼らは以前にも増して「笑う」様になった。

そして、「笑われた」キャラクターモデラーたちは、何を笑われたか気付かず(理解しようともせず!)憤慨し、この歩み寄りつつあった2つのベクトルは、再び別々の方向に歩み始めた。（もっとも、そんな事以前の理解力しか持たないSFファンやスケール・モデラーが、その大多数なのだが。）

独立して新たな一歩を踏み出したキャラクター・モデル(と言うより、"リアル・ロボット"!)は、認識力の浅さと甘さから、シーンを「消費」し始めた。

シーン消費率は年々高まり、文字通り"ブーム"は死語と化し、端的な部分がどんどんディフォルメーションされていく――つまり、"奇型化"、である。

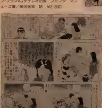
「やっぺーよな、『センチネル』ってさ」

別冊作業も中盤を過ぎた頃、横縞みゆき(仮名)とファミリーレストランで食事をしていた時のハナシだ。

「結局「センチネル」でやってる事っ

▲映画の名画…と言うよりはむしろ、そのスピード感、ドライヴ感にも増して"臭さ"がつきまとう一冊。もちろん『未来世紀ブラジル』を観ているといないではその興味度は変化するだろうが、ハッキリ言ってその程度のレヴェルは大した問題ではない。(『バトル・オブ・ブラジル』ダゲレオ出版 ジャック・マシューズ著／柴田元幸 訳 ¥2,200)

▼『SF3D』が遺したモノは、次なる世代への新たなツールだったのか？ それとも、愚かな消費社会への警告だったのか。何にしても『センチネル』は『SF3D ORIGINAL』の後継を浴びきったツールから生まれて来たに違いはない。



◀センチネル連載によって、数々のコトバも"消費"してしまった。その最たるものが「情報量」という単語であり、この本の中でも猫も杓子も消費を恐れず言いまくっている(!)。その具体としての(端的)な例としては、村西氏との対談中も出てきた「説明」からの情報。センチネルの、というよりはカトキデザインのMSは説明からの集団か、その魅力、情報を詰めて正確に伝え難い。数枚の絵で、他人に出来る限りの情報を伝えたい場合、おのずとパースは説明図に近くなっていく。相原コージのコミックなどはそのいい例で、下手をすれば4コママンガその全てのコマが説明のケースさえ有る！（写真は、双葉社『神の見えざる金玉』¥850より。状況説明のコマは、そのほとんどが説明／©KOUJI AIHARA)

てさ、否定出来ないんだよね、確かにさ。技術的なモノにしても、表現力にしても、コレ以上のモノってどうやったって現状じゃ考えられないしさあ。実際、『センチネル』だけがどんどんどんどんテンション上がってっちゃってさ、モデルグラフィックスの中でだって、他が追いつかなくて浮いてるじゃない。わかってやってるとこであるでしょ？」

事実、この『センチネル』という企画自体、非常にアグレッシヴだと思う。奇型化したキャラクター、モデラーたちによって消費されていくシーンを、もう一度、プリミティヴな線まで引き戻そうとするあまり、違った側面でのシーン消費合戦を促してしまった、と思う。キャラクター・モデルにおける“正解”、それがキー、ワードとなっている訳だ。

「(キャラクター)ライターがさ、もう、作れないのよ、俺を含めて(笑)。正解だとか、不正解とかのレヴェルの話じゃなくて、もう追いつけないよ、技術的に。正解が存在する以上、逃げ道無いじゃない。残る手段はドロップ・アウトする事しかない、と」

シーン消費合戦というのは、一度始めてしまったら、ある程度行く所まで行かないと止められない。アニメ・ブームしかり、おニャン子クラブしかり、である。逃げ出すか、消費し切るか、そのどちらか。そして、『センチネル』は消費し切る手段を選んだ。『センチネル』は、行く所まで行かないと止められない。ファンも、加速度的にそれを要求する。僕がモデルグラフィックス誌上でこの別冊のコトを「この先5年は破られないエポック・メイキングになる」と嘯（うそぶ）いたのは、まんざら冗談じゃない、どころか、本気、だった。何しろクリエイターは全てを消費する覚悟で情報を注ぎ続けているのだ。普通のテンションで近寄れば、火傷するのは当然、位の意識はあった。

「でもさ、それが自分の目指してる部分である事がわかってる分、逆に見ててピリピリ来るっていうか、腹立つんだよ。逆に認めたくないっていうかさ」

『それが、フノーだと思うよ。俺、はさ、みんなで楽しめるモノを提供してるつもり実際無いし、そういった常に疑問形なのが『センチネル』だと思うしね、高飛車だけど(笑)。そうやって、違った側面からシーンの活性因子になれればいいと思ってる。スタートは違ったかもしれないけど、今はそう思ってるよ。あとは、この『センチネル』をステップにして、次のシーンを司どる、そう、リレイヤーが出て来るかどうかが問題だと思う。もう、『センチネル』は、単なるモケイの企画じゃないよ。とか言うと、カッコイイ？(笑)」

単なるモケイの企画、じゃない。『センチネル』連載の2年間と、その企画期間の合計30ヶ月あまりは、端で考えている程カッコイイ物じゃなんか、無かった。常に人と人、のぶつかり合いで、すべてがギリギリのバランスだった。

『バトル、オブ、ブラジル』(ダゲレオ出版)、という本がある。

あの『モンティ、パイソン』で知られる天才テリー、ギリアムが監督した映画『未来世紀ブラジル』の、製作から公開にこぎつけるまでの壮烈な闘いの記録を、ジャック・マシューズというジャーナリストが客観的にそれを綴った本だ。

“管理社会”の悪夢を描いたフィルムの前に立ちはだかる、ハリウッド映画界の“管理社会”。フィルムをオクラ入りさせようとするユニヴァーサル映画社長シドニー・J・シャインバーグ（スピルバーグ育ての親でもある！）と、それを何とか公開にこぎつけようとあの手この手で闘うギリアム。映画監督は“芸術”を主張し、社長は“商売”を主張する。しかし、その平行線を辿る確執の根底に流れるモノは、ギリアム言うところの“芸術”を、シャインバーグが「理解」出来ない為に生まれるエゴイズムに他ならない。理解らないから、否定する。

ギクッ、とした。

僕がシャインバーグで、かときはじめがギリアムだったのか？　そうは、思いたくない。システム運用の必要から、僕はあえてシャインバーグをの役買って出た時もあったが、でも、僕はある側面では確かにシャインバーグであったし、そして同じくある側面ではかときはじめがギリアムだった。

『ガンダム・センチネル』は、みんなが考える程ストイックで、カッコイイモノなんかじゃ、なかったのかもしれない。

「ガンダムのね、目が映ってないとダメなんだそうですよ」――『センチネル・シリーズ』のキット化に伴なうカタログ撮影の時、カンプレーション担当のＡＤマニアックの田中サンが、僕に言った。

「結局、目が見えていないと子供に理解出来ない、という事らしいんですよね」

「じゃ、GMとかジェガンとか、ああいうのはどこまで見えればいいんでしょうね？」

「モノアイの時点で、結構もめた事はもめたらしいんですよ。けど、子供はそんなのわかっているんですよね。“子供に理解出来ない”っていうのは、ようするに大人が理解出来ないのをタテにとった言い方なんですよね(笑)」

この別冊は、THE BATTLE OF “REAL GUNDAM” という副題がついている。コレは、きっと、この本が刷り上がって来るまで、僕しか知らない事だ。高橋昌也や、かときはじめも知らない。一言も、話していない。非道い話である。

だけど、僕は何としてもこの副題に近い内容の何かを、タイトルに冠しておきたかった。「“リアル・ガンダム”との闘い」とは、何か――。それは、前述の人と人とのエゴイズムのぶつかり合いであり、管理体制との闘いであり、もちろん目指すべき『ガンダム』の表現の方向性であり、様々な意味で、直面した全ての“真実”である。実際、『センチネル』は先行しすぎた御陰で、打たれた。それも、先の様な論旨に一貫性を持たない、無差別攻撃がそのほとんどを占めた。新しいシステムを確立する為には、旧式のシステムと闘わなければならなかった。そうして、シーンをブレイクしていく事全てが、“リアル”だった。“リアル”は、全ての人々が直面している筈なのに、それに気付くか否かは各自のスタンスと、時流対応の資質である。『オシャレ泥棒』の中で中森明夫が、『ノーライフキング』でいとうせいこうが、この“リアル”を訴えた。僕は、僕たちなりの手法で、“リアル”を表現したかった。この本一冊まるまるが、僕たちの“リアル”であるつもり、だ。ネクスト・エイジには、常に“リアル”を実感していてほしかった。

「物語」をとりまく状況自体を「物語化」する。資本やメディアは、巧妙にそれを「商品」化していく。ストーリー、テラーの他に、ストーリー、テラー自体のプロモーターが居る。そういったメディア・ミックスが、現実と虚実の境目をあいまいにしていく。自分が、儀式に「参加」しているという一体感、臨場感。『SF3D』が、『ファイブスター物語』が、そして『夕やけニャンニャン』がそうであった様に、『センチネル』が最初に目指したモノは確かにそこにあった。

『センチネル』のストーリー中盤の打ち合わせの席で、高橋昌也がポソッと一言“成長”というコトバを、もらした。言うまでも無く、小説のラストにシンボライズされて登場するキー・ワードであった。全くもってズルイ僕は、そのキー・ワードをそっくりそのまま企画全てに当てはめる様に「物語化」していった。要所要所で、それが垣間見える様に。

幸か不幸か(？)、『センチネル』は本当に“成長”し始めた。

始まりは違ったかもしれないけれど、確かに――うん、確かに中盤から僕の目的意識は、ネクスト・エイジたちに向けられていたと自分では思う。後半に向けての僕の役割は、『センチネル』をブレイクして“0”に戻していく、“信仰化”しかけた『センチネル』を解体していく作業に他ならなかった。

「めぐりあい宇宙」のラストで、富野由悠季というヒトが、“And now,――”以下のメッセージを残した理由が、ほんの少しだけ理解った様な気もする。

そして、『Zガンダム』があぁいった作品であったのも、今なら、少し、理解る気がする。

“疑問形”は、続けて投げかける必要は無い筈だ。『センチネル』が一冊にまとまって、必ず、何か、の均衡が崩れてくれると信じて疑わない。“リアル”を、実感出来る筈――必ず!!

惜しむべくは、『センチネル』の現場に、ジャック・マシューズの様な有能なジャーナリストが存在しなかった事だ。客観的なつもりで、僕が伝えられる限界は、この程度らしい。

（平成元年8月17日脱稿）

BGM “My Song” Marina Watanabe
(from 4th Album “MISS”)

BOYS OF "GUNDAM SENTINEL"

PHOTO STORY "GUNOAM SENTINEL" STAFF

■企画
SUPREME UNIT

■原作
高橋昌也

■SF設定&考証 絵コンテ SFメカニックデザイナー
キャラクター&メカニックス・デザイン コーディ
かときはじめ

■3Dコーディネイト 進行 プロデュース 監督 制作総指揮
あさのまさひこ

■企画協力
(株)バンダイ

■EDITIONAL DIRECTOR
あさのまさひこ
■ASSISTANT EDITERS
大石昌宏
STUDIO CUBICS
ARTBOX
■ASSISTANTS
安藤昌弘
永井 潤
■WRITERS
川田ケンジ
かときはじめ
あさのまさひこ
■ART DIRECTOR
平井邦孝（TARAFUKUデザイン）
■ART ASSOCIATES
今村和夫
金子 隆
■PHOTOGRAPHERS
STUDIO ENTANIYA
　西村正己
　星野一宏
　井口健一

■SUB MECHANIC DESIGNER
加賀美旭加
■MODELERS
長谷川やすよし
萩原 [illegible]
星野利[illegible]
[illegible] 光彦
九[illegible]寧一
一宮茂樹
鈴木信夫
斎藤隆吾
安藤昌弘
牛久保孝一
横溝みゆき
杉田 昌
赤羽一宏
百武悠彰
[illegible]山[illegible]之
森ともひろ
高梨 令
高橋信仁
伊藤宏之
あさのまさひこ
――――
帽子頭ボント
――――
伊勢昌弘
■MODELING SUPPORT
佐藤直樹（MILENIAM MODEL）
清水洋介

■SPECIAL THANKS TO
(株)バンダイ・
　松本 悟
　小宮山[illegible]一
　山崎 昇
　高橋幸正
　岩本正隆
　北出孝夫
　大下 聡
　杉田 敦
(株)サンライズ
　内田健二
　井上幸一
　関塚正夫
　福島[illegible]生
　井口[illegible]史
月刊ニュータイプ編集部
千[illegible] 滉(徳間書店)
田中 正(ADマニアック)
柳本泰人(長谷川製作所)
■CG ASSOCIATE
(株)サンライズ

モデルグラフィックス スペシャル エディション
『ガンダム・センチネル』 モデルグラフィックス編 ©サンライズ・創通エージェンシー
発行日 平成元年9月 初版第一刷
定価2300円(本体価格2,233円)
■発行人 小川光二 ■編集人 あさのまさひこ
■発行所 株式会社大日本絵画
〒101 東京都千代田区神田錦町1丁目7番地 ☎03 294 7861(代表) 振替 東京7 38726
■企画・編集 株式会社アートボックス
〒162 東京都新宿区中町19富士グリーンマンション301 ☎03 235 2761(代表)
■印刷 大日本印刷株式会社
©1989株式会社大日本絵画 本誌記事写真等の無断転載を禁じます。
■Published Dai Nippon Kaiga Co. Ltd. No.7 1chome Kanda Nishikicho Chiyodaku Tokyo Japan
Phone 03 294 7861
■Edited ARTBOX Co. Ltd. Fuji Green Mansion 301 19 Nakamachi Shinjuku ku Tokyo Japan

110th COMBAT COMPANY

ModelGraphix Special Edition "GUNDAM WARS III"

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

3D PHOTO STORY CHARACTERS,
WORKS MODELING,DESIGNER S GRAPHICS SERIES,
MS"GIRL"COLECTION,SCENE OF SENTINEL,
and so on.

ISBN4-499-20530-1 C0049 P2300E Printed in Japan 定価2,300円（本体2,233円）

Special Edition
"GUNDAM WARS" SERIES（税別）

GUNDAM WARS "PROJECT Z" ¥980

GUNDAM
WARS PROJECT
Z

GUNDAM WARS II "MISSION ZZ" ¥980

GUNDAM
WARS II MISSION
Z

GUNDAM System

OVER COVER PHOTOGRAPH

FRONT SIDE : VMsAWrs"S"GUNDAM System
Design & 2D CORDINATE/Hajime KATOKI
Modeler/Takayuki HAYAMA
Hiroyuki ITOH
3D CORDINATE/Masahiko ASANO
REAR SIDE : TASK FORCE α'S MS TEAM
"110th COMBAT COMPANY" PATCH
ALL PHOTOGRAPH by STUDIO ENTANIYA

MODEL GRAPHIX
SPECIAL EDITION

GUNDAM SENTINEL

ガンダム・センチネル

大日本絵画

MODEL GRAPHIX
SPECIAL EDITION

GUNDAM SENTINEL

ガンダム・
センチネル

大日本絵画